laiyin扫描制作

GAMEPLAZA

电子游戏广场



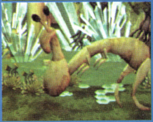
23

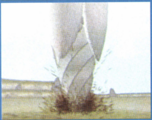
NEWTYPE

新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

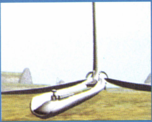




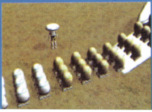












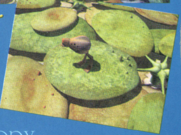
L.O.L. LACK OF LOVE

人类移民计划



机种:DC　类型:RPG　厂商:ASCII
发售日:11月2日　媒体:GD－ROM

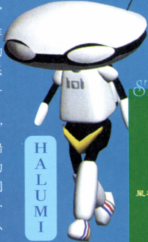




LOVE DERRICK 的新作在 DC 登场!

“L. O. L.”是“MOON”和“UFO”怪异类游戏的作者 LOVE DERRICK 创作的新感觉游戏，制片和音乐由世界级音乐家坂本龙一担当。

玩家作为叫做“LIFE”的生物，在 HALUMI 飞船降落在星球上维持自己的生活，在体验新世界的同时，各种剧情纷纷出现……做为玩家的你会有什么感想呢?



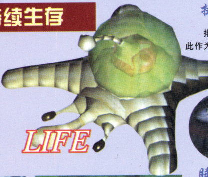
HALUMI

STORY

在遥远的星球……。
人类移民计划 L. O. L. 制定
行星开发机器人“HALUMI”
被发射到太空。
HALUMI 为了寻找人类可以居住的
星球在太空游荡，终于……
按照计划降落的 HALUMI
为了准备迎接将要到来的人类
独自开始开发行动……。

目的是持续生存

右图是玩家可以操纵的主角“LIFE”的初期形态。LIFE 的基本行动包括排泄、问候、睡觉、攻击和进食、吠叫四种。根据这些行动谋求生存。



LIFE

排泄
排尿，可以此作为记号。



问候
和别的动物打招呼。

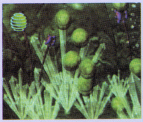


睡觉
通过睡眠 LIFE POINT 恢复。



攻击 进食 吠叫







去超远距离的最前线——

SILENT SCOPE



☞ 沉默的狙击手

PS2

■KONAMI ■SHT
■CD－ROM ■价格未定
■2000 年 11 月 16 日发售预定

瞄准目标，狙击敌人，街机上的“2”也已登场，充满紧张感的射击游戏将在 PS2 上完全得以再现。

在所有的情况下都要完成任务!

救出总统一家，并消灭武装的恐怖组织是你的任务。主人公是超一流的狙击手，这次的活动地不但有高楼林立的厦群，有大饭店里激烈的追逐，你的任务也逐步升级，打战斗机，夜间偷袭敌人基地等。

DOWNTOWN

从大厦屋顶狙击在街上和警察交战的恐怖分子，BOSS 战分为与战斗机的空中战，大厦屋顶上击破 BOSS，去露天体育场这三类。在 DOWNTOWN 能不能救出总统夫人对以后故事进程有影响。





▲描准飞机坐仓中的敌人，给于准确一击。

STADIUM

在美式橄榄球比赛中救出总统的女儿，犯人抱的就是她了，犯人就算被壮得像牛的橄榄球运动员撞到，也能一直前冲。



HIGHWAY



在开始的 DOWNTOWN 选择打倒 BOSS 后，下一站就是伊利诺斯州芝加哥的高速公路，你要救出总统的女儿，在高速公路上不但要展开追车战还要狙击敌人，这里不单要求射击精度高，还要和对手离得近，懂得预测命中地点。这些都是狙击手所必需的基本素质。

HOTEL

开始时要求救出总统的夫人和女儿。狙击从窗中看到的指定人物，在关卡最后要和敌人的狙击手对决!



NIGHT UISION

潜入绿湾的敌人组织基地，救出总统，在漆黑的夜里战斗可以使用红外线瞄准镜来观看了解敌人动静。再预测位置给对方当头一击。



被敌人瞄准!

敌人也会使用激光瞄准器来攻击你，在被敌人击中前，向光源处立即反击吧!



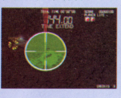
照明弹吗?

强光是夜视的天敌，这样就不好用瞄准器了，靠眼睛战斗吧。

入侵路线有两种

林间侵入路径

强行突破被黑暗包围的林间道路，这里有武装了夜视镜的敌人，利用树木掩护，采取隐密行动。设法读出敌人位置和攻击时间。



降落伞降下

直接降落到基地上作战，在接近前会有掩护攻击。破坏搜索光，再与敌人交锋，如果未能挡住敌人，你很快会被干掉。



WAO!

LIFE UP GIRLS

各地都有各类隐藏着的 TIFEUT GIRL，运气好在游戏里碰见她们，就会加一条命!





远远超出 FANS们期待的冲击!!

纯汽车收集和RCG的FANS们期待的超真实赛车游戏终于要登场了。

在这次的最新情报公布中大家可以发觉这次的游戏导入了非常棒的新要素。

PS2 RCG **GRAN TURISMO 2000 Aspec**

厂商:SCE	
发售日:今冬预定	
价格:价格未定	

彻底介绍被PS2实现的各种新要素

要"GT2000"中加入了与前作同样的汽车的配备、调谐和许可试验等,但同时还加入了许多被PS2实现的新要素。所以这次我们要以本作中导入的新要素为中心来向大家介绍。

CHECK 1 能够感受到汽车的举动的专用操纵器!



预定和"GT2000"同时发售!

能够"力回馈"的汽车方向盘"GT FORCE"

这是和专门开发PS用周边机器的公司一起开发出来的接续在USB接口上的操纵器。因为在方向盘部分内藏有电动马达,所以可表现出由于路面状况而产生出来的各种不同的反作用力。当然踏板也对应力回馈这一设定。

在软件发售的同时还将发售专用的操纵器,这专用的操纵器搭载了能够传达方向盘反作用的"力回馈"系统,所以这个操纵器能够让游戏者在游戏过程中感受到驾驶着真实汽车的感觉,这可是在家庭用游戏机中从没有搭载过的机能,所以有机会的话,大家一定要试试。



◀真实的比赛中,在转弯时为了节省时间或在内圈压制后面的赛车,选手经常会选用这种方法,不过这对驾驶者的水平是非常的考验。在游戏中通过力回馈的方向盘,我想是可以体现出车体出现倾斜现象的效果,也希望同样具有力回馈的踏板可以表现出真实的感觉。

▶真实的再现,从画面上我们可以看出制作者的想法,但是希望在游戏中再加上甩尾时出现的轮胎摩擦地面产生的白烟。

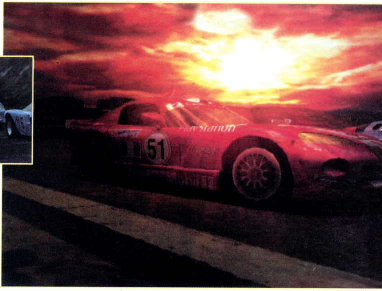


方向盘真实再现了车体跳动和转弯时的离心力!

本周边适合于会驾驶的朋友

CHECK 2 通过 PS2 的高度演算能力而描绘出来的非常特殊的 CG 画面!

只是看看画面，便应该能够看出本作的进化。从汽车的精美到赛道上的背景，画面内的一切 CG 都被描绘得淋漓尽至。游戏者在游戏过程中一定能够体验到看电视实况转播的感觉！当然，比赛之后的回放画面，我想应该更为优秀。







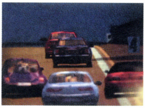
▲在以前的游戏中，高速画面内是不会出现光影效果的，现在……

注目令人惊异的新技术!!

下面我们就为大家具体介绍一下为了展现精美 CG 而使用的新技术。这些表现方法是通过将 PS2 所拥有的图像能力而实现的。

在 PS 中不可能实现的处理都已经能够实现，所以“GT2000”的图像变得令人惊叹的美丽，这着实是一种很大的飞跃。

使用聚焦镜头表现出的远近感!!



▲类似于使用望远镜，画面中的车辆及景色都会因为距离的关系而产生模糊的效果。

由不同环境而展现的不同的风景!!



▲从来没有看到阳光从树梢中照射下来，在这样的景色中，选手还能认真比赛吗？

由于半透明处理，驾驶员的姿态也能够确认!!



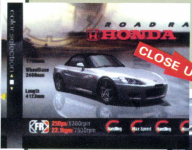
▲这是略显夸张的表现，我本人认为是为了展示 PS2 机能而故意制作出的效果。

由于照明的进化，位于深处的阴影也表现出来!!



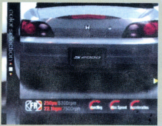
▲与前面的效果一样，同样给人以夸张的感觉，这种效果的制作相信是为了展示机能。

新要素 汽车的精美被描绘到了极限程度!



在选择汽车的画面中，游戏者能够仔细的看到各车的精美之处，而且能够选择角度以及扩大来观赏，在这里也充分发挥了 PS2 的描画能力。贴在汽车上的徽章、商标、车轮内的制动盘等东西都被细致的表现出来，相信连爱车人士也能够在看到画面之后对汽车做出一定的判别。







车种的选择画面……

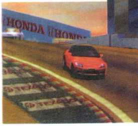
▲▶截止到现在为止，目前市面上大家看到过的车型（基本为日产）都可以在游戏中出现。

CHECK 3 除了具备前作的赛道之外，本作还收录了新赛道!!

在“GT2000”中，前作的赛道几乎被全被收录。除了简单的环状赛道之外，“GT2000”中，还有许多新奇，高难度的赛道。这些赛道的样式和微妙差别全部被真实再现。而且最重要的是，其中有一些赛道是以日本和欧州为模式的新的市街赛道。到底是曲折弯延的赛道呢？还是像高速公路那样直线类型的赛道呢？详细情况请等待续报!



▲玩过第一代吗？如果很熟悉前作的话应该对这一地型非常了解吧?!



◀很少有这种地型出现，利用高低差别来考验驾驶者的能力。



独特的光影效果





前作收录的赛道“TRIAL MORNTAIN”在本被中实现了进化!!

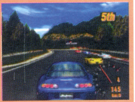
可是以前的赛道到底是如何被精制的再现的呢？我们在这里以“TRIAL MOUNTAIN”为例向大家介绍一下。正像大家所看到的那样，本赛道中有许多并排排列着的树木，游戏者可以一边沐浴着透过树木间的空隙而洒下来的阳光一边游戏，相信游戏者可以找到大自然清爽舒适的感觉。



进入林荫



进入山区



▲由此进入山区赛道，小心高低差的变化。

隐藏的转弯处



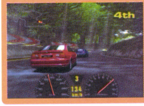


◀在这里与前作不同，进入大幅度的转弯时再也没有良好的视线。

连续小弯的出现



◀在不是很良好的视觉效果内进入连续小弯。



◀如果被前面的车辆挡住视线的话……

新要素

新进导了时间和天所的概念!!

在“GT2000”中，至今从未在此系列中再现过的时间和天气的概念被导入了进来!因此，要考虑到比赛的开办时间和风雨影响，这样车的配备也会要有相应的改变，这就要考验玩家的技术。在持久赛中，有时会因为夜间行车而视野变差，有时也许会因为突然的大雨而不得不采取某些紧急措施。



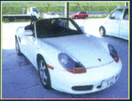
GT 话题 让我们看资料收集的工作!

在过去的 8 月 2、3 日两天间，在日本枥木县进行了“GT2000”的预定收录车种的资料收集工作，在赛道中出现的不仅仅是旧车和最新车，其中还包括了市面上没有的汽车，总共有将近 150 台左右的汽车出现在了那里。制作者们对这些汽车进行了什么工作呢?我们在这里向大家透漏一些。











工作 1 收录发动机声



虽然在前作中也有直实的发动机声，但是由于本作采用了 PS2 的机型，所以必须要作出新的全部资料。为此，制作人员们必须重新进行发动机声音的收录工作。因为再现了各种车种特有的发动机声音，所以游戏者们在游戏过程中的临场感也一定会大幅度提高。



各种类型的车辆登场 带来不同的驾驶感觉



▲这是日本著名赛车选手的比赛用车，在游戏中能有这样的车辆出现吗？真期待啊！

工作 2 收集行车资料

在第 2 天，制作人员们对各车在赛道上行驶的实际状况进行了收集。制作人员们在车内装上了数码摄像机，并亲自坐进汽车中体验感觉。因为全体制作人员都是爱车人士，所以工作从头到尾都是在一种极其愉快的气氛中进行的。这样使用实际车辆进行资料收集的工作一定会让游戏更加的真实。



▲R34GT－R, 拥有与众不同的发动机轰鸣声，具有冲击力的车辆。



▲S2000，在游戏中会有这种非日产车出现吗?

登场车种有 150 种! 其中包括新款车型!

除了专用操纵器和新赛道之外，本作还有许多新进追加的要素。很遗憾，本作中收录的车种比前作要少，只有 150 种，但是其中包括了许多新款车型，而且还收录了最新型的全日本 GT 选手用赛车。



▲这是就连在日本也很少见到的特别车型，当时就没有出厂几台。

取材中 发现了中意的汽车! !

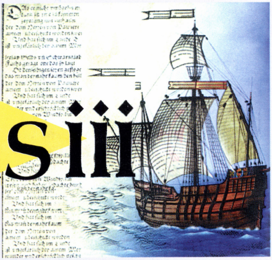
在用于资料收集的汽车中，我们发现了许多没有被收录在前作中的汽车。但是这些汽车很有可能被收录在“GT2000”中。在这里我们就让大家看看初次在“GT2000”上登场的候补车辆。







派遣提督去未开的航路，根据可信报告制作地图，
超大人气的"NEO ATLAS"系列最新登场!!



neo atlas iii

PS2 SLG **Neo ATLASⅢ**

厂商:ATLAS	
发售日:12 月预定	
价格:6800 日元	

揭开新的大航海时代!!
"NEO ATLAS"最新作登场 PS2!!

15 世纪，世界处于大航海时代，经营商馆的玩家，利用贸易所得，雇用有能力的提督去探知未知海域，并制作世界地图。依据提督报告的可信度，地图大小会发生变化，"Ⅲ"继承了以往的基本系统，三维画面得到增加，详情如下!



▶派遣提督，依报告制作地图。



▶在新大陆会发现宝藏和人种。

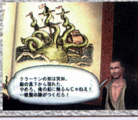
制作地图的顺序

①派遣提督去未开航路



▶为调查未知海域雇用有能力的提督。

②提督的报告……



▶根据提督报告，判断可信度。

③写入地图



将可信情报填入图，以形成未知海域地图。玩家不同，完成的地图也千差万别，可挖掘出自我创造的乐趣。

亦可犬现宝物和遗迹



发现的不仅是新大陆，还有沉眠于大陆上的宝物与魔物，无论多么稀奇的都有哦!!

不可信，航海内容一片空白!!

如果认为提督报告不可信，航海内容上便会呈现现一片空白。

挑战新航海的角色介绍!!

提督、贸易船长，登场人物众多，依提督不同，发生的特殊事件也不同。

アイータ



好奇心旺盛，喜欢开辟道路。

ゴメス



获得无数声名的航海英雄。

レオン



年轻且正直的航海家。

サシュエル



贸易船长，各方面能力优秀。

与原作相同，依然可以雇佣自己的管家来处理日常琐事。



这个人还在：与前作相同，我们的大管家依然健在，这回探险的系统画面会进行极大的进化！

POINT 1 导入文化概念，进行文化交流！！

本作追加的新要素是最显著之一，就是“文化”。

有的新大陆上的人们有自己独特的文化，这种文化，根据其在游戏中的发展，还要在地图上有所表现。

而学习新文化的方法就是语言的问题，发展顺利的话，还可在世界都市中确立特定文化区域。而且文化的兴衰也是“Ⅲ”的具大魅力之一。



▼这是具有阿拉伯风的都市。



▼浸透了印度风情，能否将这种文化扩大呢。

你能发现几种文化！？

游戏中有日本、欧洲各种形式的文化，还可在地图上表现出来，你发现的种类越多，地图的质量越高。



POINT 2 扩大、缩小地图画面！！

PS2 有高速计算能力，因此地图画面可扩大缩小，可远眺可近观，操作性也大幅度提高了。

切换全图的参照！！

从纵览全图到直接缩小，这样还可作为探险的参照图，这是前作所不能及的。



POINT 3 地图完全动画！

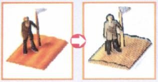
游戏画面，采用了特殊加工手法，再现了古地图气氛，并且航海路线上的船以及都市中来往的行人，均为动画显示。这样的画面显得尤为真实，使游戏者有身临其境的感觉，真是不错的设定。



▼极具有幻想风格的地图表示画面。



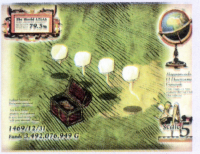
各种不同的图标



POINT 4 进化？还是改变？

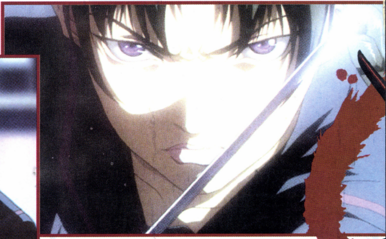
浮在地图上的，像气球一样的东西叫“传言”。本作“Ⅲ”中，这种像征传说的气球也得到了进化。可靠与否，有待确认……！？

气球有尾巴！？



▼从图上看，「气球」多了一条尾巴，这代表什么呢？





BLOOD THE LAST VAMPIRE

PS2 AVG

BLOOD The Last Vampire

厂商:SCE	
发售日:今冬预定	
价格:价格未定	

2000 年 · 东京 历史的终焉……

持续“SCANDAL”风格的第 2 作极早的登场了。本作是前作那种现实物语的一个转变，它是一部描绘现代为舞台的吸血鬼与人类之间战斗的作品，让我们注目这不同的世界。

STORY 主人公登场

本作描绘了少女“小夜”和异形怪物们之间的战斗，主要是以“恐怖”为主题而循循渐进的。主人公是位 17 岁的少年，但是他与小夜同吸血鬼间的战斗到底有何关系呢?这还是个谜

有名的制作人也参加!!

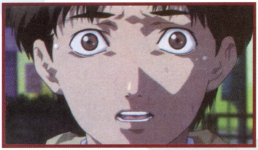
除了押井守和寺田克也这两位制作人之外，剧本制作还起用了山崎かずお，作画监督也起用了中村情。制作实力当然是 NO. 1。

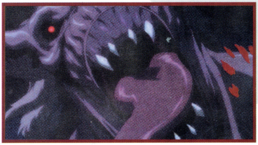
SYSTEM 更加进化!?

基本上是选择选项的 AVG。当然，是多层剧本，多层结局。但是结局数量和系统的详细资料都还未发表，有何种变化呢?

SAYA

挥舞日本刀，与怪物战斗的少女。物语就是以这个穿着水兵服的少女为中心展开的。为什么要战斗、而且她和主人公是什么关系?……这一切现在还都是谜。





小夜

最强制作



令人注目的续作是描绘"人类 VS 吸血鬼"的作品!!

从"SCANDAL"开始发售至今仅有 3 个月的时间，但是这一系列的第 2 作却极早的决定了发售时间。它的名字也定为了"BLOOD"。这次发表的只是数量不多的照片和故事的大概内容，其中包含着许多谜团。但是即使只是看到了这些照片，我们也还是能够感觉到与以前的系列有些不同的"什么东西"吧。

"BLOODPROJECT"的展开!!

游戏版的"BLOOD"是做为 1996 开始起步的多层媒体作品"BLOOD PROJECT"中的一环而被制作出来的。就像制作者介绍的那样，本作游戏中的某些情节是继续同名电影，小说而展开的。以 3 个时代为舞台而进行描绘的壮大传说是值得我们注目的。

① MOVIE 1966 年 在美军横田基地的战斗

是以游戏版时代的 30 年前为舞台的作品。预定于 11 月在涉谷，梅田等地公开。据说门票也在深受好评的发卖中。

② NOVEL1969 年 在东京御茶水的战斗

是以比电影版稍稍靠后的时代为舞台的小说版。预定于 10 月由富士出版社发售。



③ GAME 2000 年在东京郊外的战斗

能够解开一切谜团的游戏版。如果可能的话，希望大家在看完电影和小说后再玩，那样应该会更加有趣。

拉开"血"的历史之幕——
一切的原因将在这里得到……!?
不只是————————!



BLOOD THE LAST VAMPIRE

PS SLG

GUNGHO BRIGADE

厂商:TOMY
发售日:10 月预定
价格:6800 日元

充满迫力的机械战斗!
由 26 回构成的戏剧故事!
比以往的机械游戏更具战术级的 SLG 登场了!



期待已久的 SLG 登场了!!



自动动画生成的战斗场景，魅力人物交织成的温馨故事。这二项构成了极具战术级的 SLG!

其实这部游戏是从去年开始就有所公布的作品，延期发售至今才出现。

STORY

在遥远的三十世纪，人类向外行星进行开发，治安混乱的火星，被突如其来的不明机械生物袭击，人类称这些不明体为“GANKY”。热中于二脚步行机竞赛的少年比兹利及其伙伴卷入了与 GANKY 的战斗。



战斗与故事的魅力!!

游戏在故事与战斗场景中切换，虽然战斗场景占据了游戏的大半部分时间，但是，游戏的故事还是非常丰满的。相信喜爱 SLG 的朋友对这一部另类的作品应该有一定的兴趣。



▶多种兵器可同时装备为魅力之一。



◀战斗中与同伴的对话。

游戏流程

全作由 26 回构成，游戏流程如下，每一回战斗还备有 OPENING 和 ENDING 的机械动画效果。



▲每关都可使机械提升。

- 开始游戏
- 情节交代
- OPENING
- 战斗画面 ⇄ 指令变换
- ENDING
- 情节交代

（重复）

CHARACTER FILE 1



操纵强力机械的主人公，乘机是战斗用，改造的マスタング后又换军用试作机ドラグーン 2。



依娃

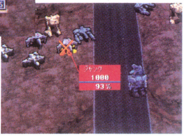
有冒险心的女主角，活泼，很酷的性格，マスタング・H是她的爱机。



▲对手也同时行动，预测其行动，进行自我设定。

全新的概念 全新的感觉

本游戏不存在回合概念，以人物为单位进行，玩家要在每次战斗前设定好自方的全部行动（移动攻击，物品的使用）之后，选择“指令终了”命令，就可进行战斗了。敌方行动也一同开始，因此在敌行动前有解读敌人战斗方式以及攻击地点的必要。





▶战斗开始，会话同步进行。

PICK UP! 多彩的“KILL”

各人物在能力提升时可以得到多种“KILL”像增加移动距离或二次射击等，非常方便，把他们融入战斗吧。



▶不同的特技带来不同的效果。

自动动画生成系统的战斗场景!

全员一齐行动的战斗场景是由自动动画生成。

游戏中迫力的战斗将会被真实的再现，格斗战、射击战等各种攻击方式破为自动生成的画面。



◀快速的移动在地图中会被特写镜头表现。



▲高速的移动，这时将会受到敌人从各方面的攻击。



PICK UP! 打入敌人内部的格斗!!

同伴可进入敌人战阵，进行格斗战。以后的行为便由人物完成，虽说是乱战，一定要确保移动路线的通畅。



▶伴随着轰鸣的激战!!





夏巴斯、莱夫

夏巴斯是肌肉派的军人。莱夫是头脑派的青年，两人性格完全相反。

MUSCLE RANKING 筋番付肉 VOL.3



最强人类!!

~挑战最强的战士诞生!~

PS 对应:以 TBS 最人气的节目为题材的"筋肉番付"系列,决定发卖最新作比前作更真实的画面,与 POCKET STATION 的新时育成游戏相比,满载了更多的新要素。



最新"筋番"彻底介绍!

使用选手,参加多彩竞技,这就是 PS 版"筋番"。本作中众多的魅力选手将作为你的分身而活跃其上,另备有各种充实模式,现就作一次彻底介绍。

机种:PS	厂商:KONAMI	类型:ACT	媒体:CD-ROM
发售日:12 月 14 日	周边:对应 POCKETSTATION		

POWER UP!!"SPORTMEN

在"筋番 VOL.3"中采用了"SPORTSMAN NO.1 决战,和"筋肉番付",二种模式竞技项目也有所增加见右图竞技最终只是游戏,用来积攒金钱,金钱要素是本作新追加的,会在 CHECK POINT 中有详细说明。



CHECK! 这与前作不同!!

只要在竞技中取得优胜,达到 PERFECT,就可以获得金钱,有了钱就可以在"筋番"的 10 个竞技中发挥作用,甚至可以购得直升机,以 PERFECT 为目标加油吧。



可选择各种游戏模式

类型	竞技名	内容
最初时的竞技	ビーチフラッグス	18M 长,要比对手先得到旗子的竞赛连击 BOX 加速冲,又是摘旗子。
	モンスターボックス	跳跃段数极高的箱子的竞赛,从助跳到跳跃,成败会在时间决定。
	クイックマッスル	力量比试,以 3 分钟为限,若在 3 分钟后精疲力竭者为负。
	デッドマンズドロップ	先将对手击落者为胜,依模式不同,决定胜负标准不同。
	サーティー	按 1~30 的顺序选择 PANEL,最后没失去资格的人获胜。
	ザガロンスロー	背向墙扔木桶,以扔过高墙为准,越高越好。
	ショットガンタッチ	边跑边捡掉下来的球,连击□×○,向掉球的方向跑是关键。
购入物品后的竞技	UFO	向 PANEL 投 DISC,以投中的数量决胜负。
	ズーパーダイブ 97	从水面上浮着的 9 个 10 米高的跳台上跳下去的跳水比赛。
	スーパーヘリコ	操作直升机,躲避障碍,产叫共分九个区域。
	ハンドウオーク	拆除 9 关配置的陷井,以体力定胜负。
	キャアンボール	近距离接球运动,球速越快,距离越近得分越高。
	ストラックアウトラロス	向第 1 到第 9 的 PANEL 中投球,以全中为目标。
	ストラックアウトビンゴ	形式与上相同,以组成 BINGO 形式为目标。
	スプレヒッターピンコ	是超强版,每击中火的金刚 PANEL 就增加一球。
	UFO-EX	UFO 竞技的 9STAGE 版,基本规则相同,就是难度上升了。
	ズーパーハリコ EX	スーパーハリコ的 9STAGE 版,与 UFO-EX 相同。难度大大提高了。



POCKET STATION 中的育成游戏"金刚屋"

在"筋番 VOL. 3"中，有和 POCKET STATION 一样的"金刚小屋"模式，可以育成金刚，而且育成的金刚还可以在游戏中使用，下面将把详细育成方法介绍大家。

育成流程

金刚君的育成基本就按右图发展的，下载资料，游戏特训共 3 天"(72H)"之后育成金刚，使之成为游戏的主角，而育成的目标，会不会变身为稀有金刚呢?

下载资料 → 体力特训 → 游戏本编使用金刚



1 POCKET STATION 下载

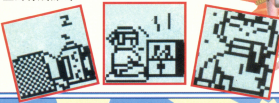
首先在主画面的"金刚小屋"中将金刚下载下来，并且育成的结果还可在"金刚小屋"中进行检测，而且在 PS 上各种参数均不显示，只有到最后才能确实看到成长。





2 本编中还使用迷你游戏

金刚君的各项参数还可以在迷你游戏中得到提升，伏卧撑可以提升肌肉，反射神经的游戏可以提升速度，在娱乐中成长也是一件美事。除此之外，睡觉，吃饭，也是育成中不可忽略的因素，这可是真正的育成游戏!





NO. 1"与"筋肉番付"

竞技介绍

1 注意剩余体力 QUICK MUSCLE

这个竞技是参加者在三分钟内比赛伏卧撑。多者为胜，每一个人和的都会有一个体力槽，连击按键时，就会冲刺，但一定要撑握连击的间隔，因为连击太早的话，体力就会大量流失。因此要掌握时机，这样会做到更多。





▼玩者可以观看游戏中角色的各种视点。





▲当体力逐渐减少时，气槽就会发生颜色的变化。

2 SHOT-GUN-TOUCH

"SHOT-GUN-TOUCH"正如其名，边跑边击落上空落下的球。从起点开始 TOUCH 球的距离越长得分就越高，若没有触到球就通过的话，就失去比赛资格了。





◀按键的时机相当重要。

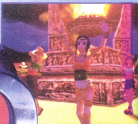
3 UFO-EX

许多板在 15 米外呈圆盘形摆放，投 DISC 击中其为目标，投掷方法为 BACK HAND(直线飞出，受风力影响小)，FRONT HAND(爱风影响大，出手的时间要掌握好)，并且依风向不同，分别使用不同的 DISC。





▲游戏中居然还会出现动物……



DARK CLOUD

ダークククラウド

ジオラマRPG





向着手中发光的宝石『阿多拉米莉亚』发誓要夺回失去的世界!!

用FILED全景模式构筑城市

自己自由组合建筑物，建立有自己风格的城镇。这款新感觉的RPG将在PS2上发表！在这次报导中我们将以《乌云》的世界观和创造街镇的城球全景为中心作彻底介绍！

主人公

特安

在诺伦村长大的少年剑手。品格高尚，正义感强，从精灵王那里得到了阿特拉密莉亚。

机种:PS2　　厂商:SCE　　类型:RPG
媒体:CD－ROM
发售日:2000年冬　　周边:PS2专用记忆卡

那家伙在一瞬间就把村庄化为灰烬!!






OPENING

灾难的魔神复活是一切故事的开始……

封印着拥有强大破坏力的魔神封印，不知被谁打开。从此世界开始遭灾。某日，诺轮村正在举行星祭节，人们沉浸在节日快乐中但是魔神出现，在人们还来不及害怕的一瞬间就把村子全部破坏。在倒底的特安面前，出现了一名自称精灵王的老人。他把拥有“创造世界力量”的宝石“阿特拉密莉亚”镶在特安左手的护手上……



《乌云》世界～2个关键词

4个种族

游戏中有人类、精灵、魔族、目之民4个种族登场。精灵是拥有善良灵魂的生物，魔族拥有高于人类的魔力。目之民是古代从月球移民到这个星球上的侏儒民族……他们各有各的生活。在这个世界上和谐相处。

东大陆和西大陆

这个世界被设定为2块大陆。东大陆是机械工业发达的先进文明大陆，西大陆是森林覆盖。自然统治的大地，人和精灵一直共存。两块大陆相互呼应。游戏的舞台是西大陆，东大陆发达的文明是西大陆人十分向往的。

用巨大的力量破坏大地的恶魔

魔神

把西大陆一夜之产是毁了的恶魔巨人。它在诺伦村近竞 的神殿被人解开封印复活。举行仪式的主谋者名叫布拉古上校他制造这场事端是故事的开始。






魔神复活的仪式!？

◀▲布拉古上校雇来祭把魔神从壶中解放，然后司祭就死在了魔神，布拉古上校站在魔神的右手上开始了破坏行动。



复活了魔神的东大陆人

布拉古上校

东大陆“拉贡共和国”的上校，他花大笔钱去调查能实现任何愿望的魔壶。在发现壶之后，他解开封印，命令魔神破坏西大陆。

GAME CHART

GAME CHART“乌云”是什么样的游戏?

魔神把西陆的城镇破坏无不是故事的一部分。为了让被破坏的西大陆恢复往日的宁静美丽，特安必须从“世界的碎片”着手恢复工作。

收集碎片



用迷宫收集世界的碎片(地球全景部分碎片)是用寻找模式。从中可以得到城镇的碎片。

设计街镇



收集到的碎片会成为地球全景模式主要物品。

《乌云》游戏的流程

游戏流程大至分为两部分。寻找模式是迷宫探索(RPG)。

地球全景模式是城镇编辑模式。寻找模式一边和敌人战斗一边寻找地球全景模式所必须碎片，还包括武器和道具的收藏。收集到一定程度就可以自由地用碎片构成地球全景模式了。


▲几十种街镇的组合，可以让你过足设计城市的瘾！

RPG
(解谜、收集世界的碎片)

· 迷宫探索 ·
· 与敌怪物作战
· 发现地球碎片
· 收集武器、道具

在迷宫中与敌人战斗

地球全景
(复活村镇)

· 创建 ·
· 配置组合

ウォーク スルー
· 会话与事件
· 探索地图得到物品
· 购物物品入手

· 将 BOSS 打倒

下一处城镇、去谜宫


▲探索迷宫时找到 PARTS 并与敌人作战。


▲造城时还可以和住在这里的聊天。

QUEST

和敌人战斗、搜索被破坏的街区、寻找强化主人公装备的道具，还有在迷宫中和 BOSS 对决，这就是 QUEST MODE 的作用。

QAEST 之一 与敌战斗

饥饿难忍的怪物想要特安的命!

寻找模式等于是本游戏的 RPG 组成部分，当然要和怪物战斗，不想丢了命就更要拼命战斗。如果不和敌人战斗。特安就无法成长，那样也就无法到下一个城镇。




▲与敌作战的 3D 画面，攻击和防御的选们一非常重要。


▲哇，好大的个！它不会就是迷宫的 BOSS 吧!?作为过关的条件，打败 BOSS 是必须的。

紧张，充满动作性的战斗!!

QAEST 之二 道具收集

强化装备是 RPG 的魅力所在

为了向 BOSS 和下一关挑战，就必须准备高一级的装备品。在迷宫中沉睡产丰强化特定装备的道具，如果只顾收集 PARTS。那就太亏喽!

找到东西啦!!


▲发现宝箱！RPG 要是没有这个的话就太没意了！是武器还是什么?太令人期待了！

QAEST 之三 地图全部碎片

找出睡在迷宫的碎片!

魔人破坏后留下的世界碎片全都藏在迷宫中，收集它们复闪城市是《乌云》的主要目的之一。用 寻找模式尽可能多地寻找，达到复兴完全的大陆。

得到碎片的瞬间!








▲在这个巨大球体里有东西，启开后，闪闪发长的碎片主不在宇宙中飞舞了。

恢复世界的碎片进阿特拉密尔亚里去了?

已经损坏的碎片，进入了聚集光芒的特安护手中。这就是拥有“阿特拉密尔亚”的人所拥有的力量吗?



DIORAMA

DIORAMA 之一 碎片的配置组合

组合在迷宫中得到的碎片建立自己的城镇!

复兴被魔神破坏的城镇是地球全景模式的任务。在一片荒凉的空地上建立城市，对碎片的配置要求并不是很高。在玩的时候人口数，城镇状会有千差万别。过关条件是达到一定的复兴率，当然还有打倒BOSS。

在绿色的大地上建造属于自己的村庄!



▲空空如也的荒地，在这里筑造城市吧。



▲从封在阿拉拉密尔亚里的碎片中选择吧。



▲这样进行碎片配置，就是复兴的第一步!

ONE POINT CHECK 碎片不足的话?

在建造城市时，碎片不够就进不下去了，这种情况下还得回寻找模式，深入寻找碎片才行。这两种模式都可以反复进入得到碎片的。



▶好冷清的街道啊，再去收集碎片吧，不用担心，可来去自如。



迷宫和城镇可以自由往来!

看来有点城镇的样了!





▶这样还算有模样，在配置上的工夫才是地球全景模式的真谛所在。

复兴街道意味着STAGE CLEAR!?

在QUEST MODE下，如果拿到DIORAMA的话就可以开始建造城镇了!



DIORAMA 之二 WALK THOUGH

漫步在自己创立城市的街头



▶漫步在配置了建都完全再现。自由度很高哟。

如果只把地球全景模式单单看成建城你可就大错特错了。在街头（风景）的3D空间漫步会话和发生事件都是本模式的乐趣。这是不是和RPG中自己建造城镇相近的系统呢？目前尚不明确事件将如何变化，但能创造自己意愿中的城镇还是真够棒的呢。

在村中居然有猫人存在!?







▲◀是半人半猫的生物吗？和她谈话会很有意思吧。

PICK PU! 其它的关底!

这里就是最初的关底“诺伦村”了。现在只介绍这一关，其它关都将有各色文化，带幻想色彩的建筑登场。当然，寻找模式中的BOSS也会一个比一个强来找特安麻烦!



▶这条大龙是BOSS吗？好像不太友好的样子…







SNOWBOARD HEAVEN

暑季已过，正当 SNOW BOARD 季节！等到冬季就可以进行这项运动。CAPCOM 已为你准备好了。

机种:PS2　厂商:CAPCOM　类型:SPG　媒体:CD－ROM
发售日:11 月 16 日　周边:PS2 专用记忆卡

CAPCOM 把 SNOWBOARD GAME 这成了这样!!



SNOW BOARD GAME 新款诞生!!

SNOW BOARD 是，CAPCOM 开发的面向滑雪爱好者的游戏，本作在真实的基础上更求爽快感。除具有以往 SNOW BOARD GAME 的真实，除画面清晰，操作简单外，更有自身魅力含于其中。

点燃与对手的较量之火!!



◀8 人角色可供选择，各人有各人的特技、动作。





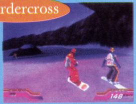


▶选择完人物和路线后便可开始游戏了。

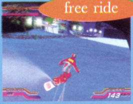
搭载四种游戏模式

四种模式分别为"BOARDERCROSS"——多人 COMPLAY 和争夺冠军的模式。"FREE RIDE"——自由路线模式。"VS MODE"—分割画面对战模式。"REPLAY"—各精彩镜头放鉴赏。

boardercross

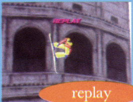


free ride





vs mode



replay



用你的头脑增强你的实力



登场的路线，有屋顶、工场及倒在地上的树木等。都是一些一般情况下体验不到的路线，除此之外，墙壁上、汽车上还有隐藏路线，只要你动脑，就会体验到更多乐趣。

MODE 玩家的异色之旅！

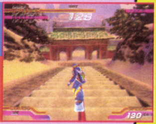
背景舞台可能是世界各个角落，当然也名括以往的SNOW BOARD中的精典场景。

北美



北美的工业区，还可乘作吊车和集装箱？

亚洲



充满大陆魅力的寺庙路线。

欧洲



午后的度假别墅也可以这样乱闯吗?!

街中



街中的SNOW BOARD。在这里现示了CAPCOM的实力，完美的画面完美的动作。

树木



树干、树枝的质感，立体感，均让人感到吃惊，看上去很恐怖，却有着狂飚的乐趣。

屋顶



在屋顶上滑行是游戏中的难点，要注意角度和高度。

工厂



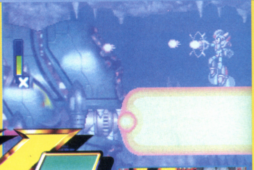
场景不仅是在室外，还可以在建筑中。天井的高度、速度一定要注意，好难呀！



痛快地狂奔

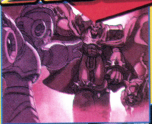
NANAKO
COUNTRY:JAPAN
AGE:17
HERGHT:155CM

洛克人X5





ROCKMAN X5

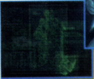


最近作“X5”终于露面了，这次结合上作为大家作个全面报道。从故事到动作。

机种:PS	厂商:CAPCOM	类型:ACT
媒体:CD－ROM	发售日:11月30日	

新故事、新动作全面介绍





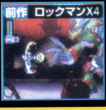
片头动画中的回想画面

本系列作品中的著名场面!

某一个作品的系列，无非是一个进化过程，最新作“X5”也不例外，追加了不少新动作，在时间上也作了调整，现在详细介绍一下吧。

X系列……

“ROCKMAN”系列是围绕未来所展开故事的，本系列的设定是“X1－X3”为SFC版。“X3－X4”是PS版，其中X3是移植版。





洛克飞弹
将邪恶打碎!

CHECK 1 STORY与登场人

在这里将事情和登场作一个介绍与前作相同，开始时从X和O中选一人，之后随关不同，角色不可变更，把握舞台特征逃择得意角色进行挑战。

超巨大人工卫星

西历21××年，超巨大星球“ユーラシア”被侵占，并向地球移动再过24小时就会与地球相撞。人类为了回避它，采用了旧世纪粒子炮，エニグス……地球的命运握在X和0的手中。



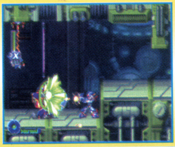
▲面前有一个怪影。

1 ROCK MAN X



▲冲刺＋跳跃是洛克人的经典动作。

第17精锐部队队长，以守护和平，惩恶扬善为自己使命，武器是Xバスタ～并具有击到敌人将敌人武器纳为自有的特殊能力不知这次他又会得到什么武器呢……



前作的X……



“X”系列不可缺的部分是头胸、腕、足、四部分，得到得便可能产生新动作……老玩家应该明白这些装备的作用吧!

CHECK 2 系统与新动作直击!!

“X5”采用了新的时间制，从开始到过关时花费的时间，途中还会有特殊事件发生，是个充满魅力的系统，另外，还有解救人质的场景，从画面上可以得到较详细资料。



◀在限定时间内完成任务具有高度的紧张感。

NEW 感染病毒……

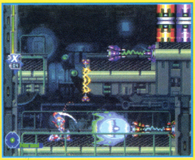
レプリロイド暴走的原因，是直接感染了病毒，此病毒由敌人直接喷射，若不幸碰上，画面左下方的体力槽便会下降，完全感染的话就有生命危险，正确的治疗方法是什么呢……？





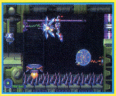
NEW 可下蹲攻击

新动作追加了蹲击，不仅可蹲下回避敌人攻击，更可攻击，这样就可以攻击到站着时所达不到的地方，非常好使。

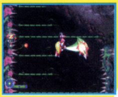


NEW 口绳动作

利用钢丝绳索移动，也可在途中进行攻击，这样，攻击范围就会变得很广。



◀用钢丝移动回避敌人攻击。



▶即使吊在空中也可进行蹲击及其他动作。

游戏中的乘物仍会登场

喷气冲车



◀可高速飞行的高性能飞车，可发射炮弹。



▶开发出的战斗用机器人，实力相当强。

物详细介绍!!

SUB 角色

イレギュウーハンター

所谓イレギュラーハンター就是类似于排除暴走レプリロイド的警察那样的机关。职责就是巡视，一见异常便立刻派遣部队。



シグナス



イレギュラーハンター总监，具有冷静的判断力和行动力是个优秀人物。

エイリア



现场活动中的ハンター为总部提供有价值的情报。

ダグラス



擅长新兵器的开发与调整，特殊武器就交给他吧!

ライフセイバー



负责ハンター们健康的医生，可以从他那儿得到回复体力的物品。

2 ZERO

特A组，第0特殊队队长，身轻、动作速捷，手中的光束佩刀是他贯用的武器。在本作中他也可以向“X”那样发射飞行道具。







前作“X4”中每击倒一个BOSS就会修得一种必杀技，这次他又有什么新招式呢。

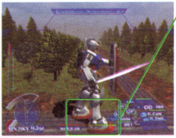






究极进化了的MS之MOTION

本作令人注目的不仅是视觉上的，更多的是移动上的细微之处，除攻击、斩、跑这些基本动作之外，还有边跑边出击这些复杂动作，更值得注意的是机器人的脚部动作，与地面相吻合时，各关节的运动，膝的弯曲到腰部的扭动，非常完美的再现出来。这些超越动画的制作水平真的可以称之为"终极"了。



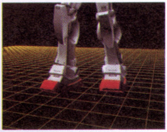
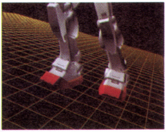
注意高达的脚

首先注意下面的图片，与地形相对应，高达的足尖，膝关节等部分，就像真人动作般真实再现。

细微动作忠实再现

移动方式是最让人吃惊的部分，高达边跑边拔剑，或边跑边收剑。

这一系列动作完美再现，就是操作起来你也会有一种平和的感觉。




稻垣监督的话

这次采用的效果，是要让其"自然运动"这也是现在游戏表现的简略化和演出手段之一。而使用了PS2就可以使这一想法完全无障碍地表现出来，我想这就是今后游戏的发展趋势吧。





矗立于天的高达

看到这些画面，无疑让我们感到"机动战士高达"又回来了，这次彻底检证了再现的高度性，看着这些让我们大胆予测一下PS2"高达"的真面目吧。

机动战士高达

PS2

■BANDAI ■3D ACT
■CD－ROM ■6800日圆
■2000年12月21日发售预定

MOBILE SUIT GUNDAM

大胆预测 PS2“高达”的样子？

从这些新画面中，我们感受到了高达，自然的运动、后方视点以及跟随高达同伴的存在，但至今仍有一些不明点，也许还隐藏着那些让人大吃一惊的场面，在这里，我们要根据已知情报做一下推理。

1. 战斗中发生的事件



注意右图，这是战斗中的阿姆罗和夏亚的精典战斗场面，至于何时出现这种图画就不得而知了。是否像原作一样要满足特定的条件呢？当然，各人还会有特定的台词吧。到底会有什么样的映像出现呢？让我们期待吧。







ZAKU 是否会登场?!

在这回公开的映像中出现了 ZAKU，新的色彩令 ZAKU 更吸引人，历经数战的它更显强者风格，这回 ZAKU 是否会和高达一同加入战斗呢？

MS－06F ZAKU Ⅱ

2. 1 对多，多对多的战斗

一个画面中有 2 至 3 台敌机，1 对多的战斗是主流，以前的作品中，敌机只有 1 至 2 台。另外，伙伴机也会在附近出现，这就形成了多对多的可能。





3. 多方位的视点

本作视点变更更加自在，请看右图，就是从高达前方拍摄的，可以看见雷达，另外还能进行 360 度大旋转。





剧情版“高达”3 部作品 “第 08MS 小队”植入 DVD



剧场版“高达”3 部作品，终于植入 DVD。DVD 化后，还收录了新声音。可让人感受传说中的名作与新声音的完美结合，另外，人气的 OVA“08 小队”也予定于秋季登场 DVD。







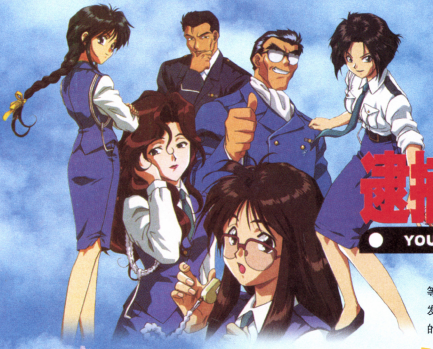




逮捕令

PS

■TBS ■AVG
■CD－ROM×2 ■6800 日圆
■2000 年 12 月发售预定

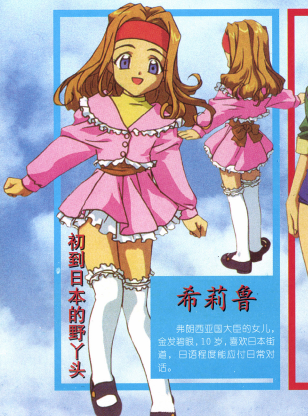


逮捕令

YOU'RE UNDER ARREST

发表至今也已经 1 年了，经过漫长的等待，终于盼来了“逮捕令”的最新情况。发售日初定于年末，在这里将本世纪最后的逮捕令介绍给大家。

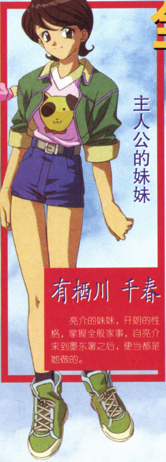
2000 年 2 月墨东署成员全体出动！



初到日本的野丫头

希莉鲁

弗朗西亚国大臣的女儿，金发碧眼，10 岁，喜欢日本街道，日语程度能应付日常对话。



主人公的妹妹

有栖川 千春

亮介的妹妹，开朗的性格，掌握全般家事，自亮介来到墨东署之后，便当都是她做的。

更广的“逮捕～”世界

“逮捕令”在录像带、TV 动画，电影方面均很人气，游戏发表以来也已经 1 年了，这一年间，系统发生变更，游戏型式也发生了变化。

这次将改变后的基本系统，追加部分以及初登场的原创人物介绍给大家。



▲非常普通的女孩……偶然的遭遇卷入事件中。

系统变更 要点介绍

经过一年的开发，许多系统方面的更新，终于形成较稳定的系统。巡逻模式是本作的主要模式。在管辖内巡逻，抑制犯罪，以这一思路发展下去就行了。

① 情报

为守护墨东署管辖内的和平，要不停地收集情报。一般在晨会上会得到情报，哪里发生什么事，另外，巡逻中也会得到解决事件的线索。还追加了"手帐模式"。



▲晨会时，可从课长、葵、赖子等处得到情报。



▲收集各种情报，像推理小说般展开。

② 巡逻和事件发生

从10个地域中选出警备场所，按署员们指示去巡逻。事件发生时，要急忙赶往现场，对事件处理的同时，还要注意突发的救护事件，以此为目的，往下行动即过。



▲收到赖子联络，赶往现场。



▲不仅要维护交通，有时还要追缉犯人。

③ 检举结果

结束一日巡查之后，各项指标均发生变化，如有事件发生，要对犯人进行处理，治安度评价上升的话，犯罪就会下降。



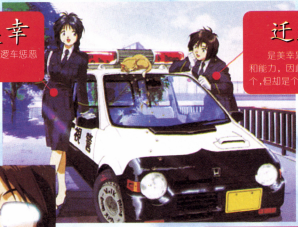
▲检举还有助于警员间的亲密相处。



▲治安度上升，街区和平，是墨东署所有人员共同努力的结果。



墨东署的精锐部队！



小早川 美幸

模范女警……驾驶迷你巡逻车惩恶扬善，现与中屿关系微妙中。

迁本 夏实

是美幸是拍档，拥有相当的行动力和能力，因此在骑警中是技术较好的一个，但却是个经常迟到的酒鬼。

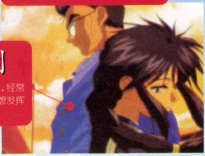
葵 双叶

用冷静的判断力和细致的观察力引导交通科工作，看上去温柔实际上却很男性化的姐姐类型。

有栖川 亮介

本作中玩家扮演的主人公，父亲是受人尊敬的警察官员，自己在国家公务员考试中成绩优秀，为了某种目的，隐姓埋名，来到墨东署赴任。





二阶堂 赖子

经常说一些新传闻，引起周围骚动，她是墨东署交通科的大嘴巴，她的传闻也不那么可靠。

中屿 剑

墨东署交通课的骑警，经常在周围巡逻，一有机会就想发挥力量，是个值得信赖的人。



☞ 第一步 VICTORIOUS BOXERS

PS2
■ESP ■ACT
■CD－ROM ■价格未定
■2000 年末发售预定

这是目前在讲谈社《周刊少年MAGAZINE》上连载的漫画！拳击漫画《第一步》将在 PS2 上登场，真实地来亨乐拳击的乐趣吧！

拳击漫画里的冠军在 PS2 登场！！

这是一款打倒众多对手的 3D 拳击游戏，主人公叫慕之内一步。

本作将拳击迷们所熟知的各类动作技巧，惊人的操作性在 PS2 上得以轻松的再现！书中角色们的拳击风格和必杀技也将完全再现。原作的书迷们也可以在宠大的赛事中重温冠军风彩。


▲利用 PS2 机能完全再现了与对手对垒时的精彩场面。

比赛中的镜头角色全部有 16 种

镜头角度可在任何时候改变！并可从 16 个角度来观察比赛！实用角度、趣味角度多种多样！在这里将介绍一部分。

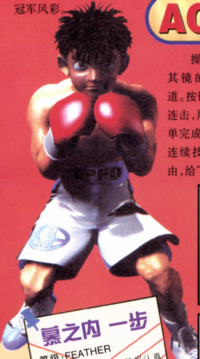
PLAYER 视点


◀从后方来的视点，半透明并相差一部，可看见对手。

RING 正上方视点


◀正上方视点，可看到下方，对手的行动可一清二楚地看到。

ACTION 可简单操作的多彩动作



操作简单，又让人身临其镜的战斗让人津津乐道。按键连打可以一击也可连击，用模拟 STICK 就可简单完成高级防御。而自己的连续技使用起来也相当自由，给“因一击而身体上部低下的对手再一个上勾拳吧！”如此的连续的动作很容易做到！



◀依据对手的动作移动攻击，如此流畅的动作很简单就能实现。

OFFENSE

使用各类键攻击。跟据姿势打出各种拳式。每个键都是人物的必杀技。

左捣拳	口键。最最最基本的击法。可用连打把对方打倒胜利！
右直击	△键。一条直线的击法，是能把对手打飞的厉害大炮。
勾拳	○・×键。横着给与对方痛击。能回旋击中，有很强效果。
上勾拳	与 R 键组合的击法，可打出强烈一击！


▲右直击炸裂！对手被击中就是追加攻击的好机会。

DEFENSE

防御时使用模拟操纵杆，可自由调整，实现那蝴蝶般轻舞的步伐！

SUAY KACK	上身向后，使攻击落空的防御法，和对手要保持距离。
DWCKING	曲膝弯身下潜，避开攻击，再攻击对手不设防的身体。
WERVING	上身左右移动躲闪，让对手攻击无确定性，这招很有技巧性。
PQRING	一手弹开对手的攻击，趁有空子时攻击对方。


▲用 DUCKING 回避成功。有空子是攻击的好机会！

慕之内 一步

等级：FEATHER

本作的主人公。性格认真肯努力。以前是被人欺负的孩子，但遇到拳击运动后成长起来。成为破坏力超群的强击王。

STORY

一步与对手们无休止的死斗!!

单人模式忠实再现原作。"一步"与众多竞争对手进行战斗，在比赛前和回合之间有插入事件发生，和对手们的相遇与战斗也将戏剧性地进展。现在就介绍一下与"一步"展开各类激斗的对手。

职业杀手 间柴 了




HIT MAN 系的对手，他的得意技是 FREE KA JOB。其轨道不规则射程又长。是对胜利异常执着的人。

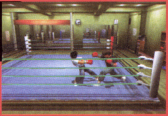


鹰村 守

等级:中级

拳击练习场的前辈，引导受人欺负的一步走向拳坛，虽然固执，但很为晚辈着想。喜欢豪快的战斗。他的拳感也相当出众。

反击天才 宫田一郎



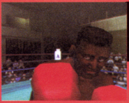
用华丽的步法避开攻击，借对手的力再给与反击，是一步开始时的对手。也是一步视为目标的人。

浪花岩石 千堂武士




具有压倒性的破坏力和压迫感的厉害拳头。他的拳击信条是"对抗"，为证明自己强大而战。

杀人钩击 冴森尾妻




以强韧的爆发力而自豪的黑人拳击选手。得意技是活用弹力，回旋速度快的左右钩击。在场外是个性格温和的好青年。

在比赛中锻炼自己变的坚强!一步的成长之路!!!

在原作中，一步通过一场场的比赛成长为坚强的男子汉，而在游戏中，比赛结束后他的拳法和步法也将提高，在对战中，必杀技也会增加。

LEVEL UP!



▲初赛中的右直拳，动作好大。



▲东日本新人王决胜中的右直拳，速度变快了。



VERSUS

登场选手达到 40 多人!!



▲人物选择画面，还有很多格空着，可供选择的人都是谁呢?

伊达英二

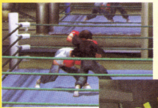
等级:FEATHER

日本 FEATHER 等级的一级冠军。在世界赛上败北后又奇迹般地东山再起，对一步而言是比较难对付的对手。得意技是直击时拳头向内转动。

这是给热衷于对战玩家们的模式，可选择单人模式中打倒的对手比赛。随着游戏的进程人物会逐渐增加。比如宫田 VS. 千堂这样的梦幻对战也可实现。比赛回合数等细节设定都能自由变更。

用 REPLAY 机能观战比赛

比赛记录后，可用 REPLAY 机能观战，变更视角还可使你看到与比赛时不同的情景，可变更为对手的视线，也可以把握自己的 KD 模式。另外选手的脸也变得细致。眼脸的变化、表情的变化都可真实地表现出来。



◀画面里头的镜子映出了一步。REPLAY 可再现那精彩的场景和决定的瞬间。



▶输下来也可能记录，确认自己何处失误再去挑战，这次一定能胜利。

歌、跳舞和友情的故事系统大探索！

UNISON	
■TECMO	■ACT
■CD－ROM	■价格未定
■2000 年末发售预定	

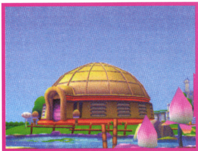
PS2

这是 TECMO 系统革新，前所未见的一款跳舞游戏。本期介绍其中一些需要注意的要素。首先介绍第一话的内容和跳舞方法。

谁是这回的胜利者



UNISON 第一话剧情介绍！



故事是从这里开始的，这个圆型的房子可能就是当斯老师的家吧！?



去当斯老师家上课时，达卡的手下们正在附近游走，被看见可就糟了！快躲起来。



藏在暗处偷窥的少女三人组，看来这回平安无事了，去当斯老师家吧。

上课的途中会发生什么事情呢！?

故事概况

琪莉·特丽尔，塞拉三人被当斯老师找到一起，想给他们开跳舞课程，他靠封印了 200 年的艺能“DANCE”的热门曲复活，与剥夺了活动自由的艺能城市“双子”再展开了对抗活动。志同道合的三名少女立即答应了下来。另一方面，支配城市的达卡命令手下加强对当斯的监视。接下来会发生什么事？这就是主要故事，在第一话中，当斯老师的课程还比较容易。

三位少女的命运将会如何呢？能否躲开达卡的魔掌！！！



被当斯老师宣布及格，喜欢出望外的三位少女。做出了欢呼的动作，她们的舞蹈将在城市里被放映。但当斯老师担心的是：她们会不会被抓起来？



达卡的手下将监视情况报告给老板，为什么达卡会恨当斯呢？而少女们能为艺能都市夺回自由吗？这一切都要靠玩家你自己掌握了！

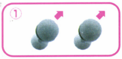
第一回

赛拉的舞蹈教室

你们好，我是塞拉，今天将教授大家学习跳舞方法。首先，基本上是使用模拟操纵器来表现身体动作。只要手不停，就可以表现出整个身体流畅的动作。下面用连续照片来说明一下模拟器是如何操纵的。

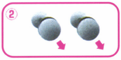


▲要仔细听赛拉的指导，她会一步一步的教你如何舞蹈，从基本动作到复杂的跳舞动作，让你成为真正的舞蹈家。



首先左手向上，身体会开始扭动，这时模拟器向右上方向去就可以表现这个动作了。





接着手向下，感觉步子踩到自己左右方的感觉。此时两手的操纵杆向右下。



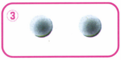


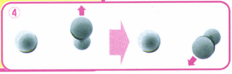


复杂动作的情况下，有必要迅速操作，右操纵杆向上，然后马上向左下方。



回到舞台中央准备下个动作时，操纵杆呈这种状态就可以。





跳舞级别，看烟花便知

从第2话以后，舞蹈组合“UNISON”虽将活跃在舞台上，但到时对他们的要求也会提高。玩家的成绩如何直接可从屏幕上看到。这就是独特的烟花系统。

舞跳得差劲画面上也会显示，三个人的舞姿令人们心动的话，就会有烟花加进来，升空的烟花也会随他们舞姿的精彩而增加。想登上万众瞩目的舞台，就要演的非常精彩取得胜利的烟花。掌握成功钥匙的烟花，最后会打出怎样的成绩呢？

世界级首屈一指的舞者





奇怪的舞者

跳得还不行，需要练习的样子，不要说身为视听者的诸位，连达卡都可能没把它当成是舞蹈而加以禁止。



一般的小孩？

虽然明白你们是在跳舞，但还未达到出众的程度。烟花虽然有出现，但满足于那么一点点的话，解放城市的梦就永远是梦了。



引人注目的新人

有明星光辉的神秘艺术家，烟花也显示出这一点，画面也显得亮堂些了，不过更明亮的话，可别松懈下来，继续努力！



走红中的舞者

如一流的艺术家一样，你们的舞姿令视听者沸腾起来。所以人都为你们和舞蹈而倾倒，让你们的技艺更上一层楼。



▲詹姆斯和坐在围墙上的女孩说话，不过她是谁呢？

视点为零的黑暗世界

这全是被浓雾包围的寂静岭镇。几年前这个镇还是风景区，但现在已是无人的废墟，曾经碧蓝清澈的天空、湖泊，鸡犬相闻充满生活希望的情景已一去不现，取而代之的是充满绝望的灰暗天空覆盖的世界，还有绝非这个世界所应有的异形生物蠢蠢欲动着。

SILENT HILL 2

令人恐惧的悲剧过后2年，沉睡的寂静山庄再次觉醒，雾与黑暗，不可知的梦与残酷现实交错，充满震憾的故事再次恐怖地降临你的眼前！

Prologues Story

在半梦半醒之间看到了那个镇——SILENT HILL。曾经说好要2个人一起去，但这个原望永远无法实现了，现在只有我一个人在这里。在这个地方等着你。

接到了来自这里的信，信封上的名字梅尔，她是我妻子，已经在3年前病死了，詹姆斯于是来到了寂静岭，虽然明知死人是不可能写信的……



▲前作街上徘徊着异形生物，有如收音机里噪音一样的声音告知它们的接近。

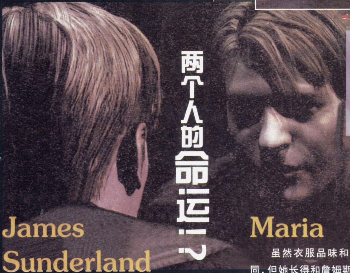
寂静岭的恐怖再次袭来……

这次令人恐惧的故事舞台与前作相同，是观光镇寂静岭，在前作中，主人公哈里在镇上来回寻找自己的女儿，并渐渐被卷入了这里所发生的奇怪事儿件中去。

Silent hill

寂静岭2(暂)制作经过 FROM KONANI

前作在PS上取得了好成绩很令人满意，但因为机件表现力的限制，而使原本设计上的精彩和力量上缺乏活力感，这也是事实。这次在PS2上发表，在保持了上一作氛围外，将用新机体来再次清晰地展现寂静岭的世界观。PS2的高性能将使你再次陷入寂静岭的恐惧中。



两个人的命运！？

James Sunderland

其妻梅尔在3年前亡故，他从此失去了活下去的气力，但某日本该死了的梅尔突然来信了，是从寂静岭寄来的。



Maria

虽然衣服品味和发型完全不同，但她长得和詹姆斯的亡妻一模一样。她性格爽朗，对刚刚结识的詹姆斯非常亲近。

Charactor

人物如何行动？

人物的操作沿袭前作，在“2”中动作性被抑制，要想使用灵活可要下点功夫了。

Silent hill



▲方向是按左右向两边转，按上下是前进或后退的老操作方法。

☞ SILENT HILL 2

PS2

■KONAMI ■AVG
■CD－ROM ■价格未定
■2001年发售预定

即使这样 我还是来见我的妻子



怪兽在街中蠢蠢欲动!





死寂的旅游圣地



在前作中有时会使用后方视点，镜头会转向快速的进行方向，以主人公为中心的视点画面在“2”中依然健在。

视点变化也存在

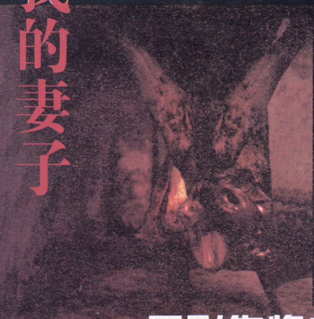


如果是和前作同风格的话，那么将还是在街上大范围游动，还会有怪物在镇上徘徊。左边照片就是前作的。

Silent hill

本作中的怪物的真实感足以让玩家震撼，这回公开其中两种生物，比上作更有迫力!!

Creature





照片左：穿长靴的人(?)好像被什么生物撕裂了。

照片右：前作中也出现过的护士怪物。

更加怪异的异形生物!

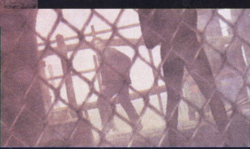
如何与怪物作战?

在前作中是在街上用捡到的手枪和冰斧与怪物做战，枪和散弹枪都有子弹限制所以必须要节约使用。过关后还有隐藏武器存在，这次呢?



▼攻击怪兽的方法同样是在街中收集武器。

Silent hill



詹姆斯的背后遭人袭击!! 对方是怪物还是人不得而知，若是怪物…赤手空拳的詹姆斯怎么办才好!?







文明与文明之战现在拉开帷幕!

Age of Empires II

帝国时代 II



PS2	帝国时代 II
	■KONAMI ■即时战斗
	■CD-ROM ■价格未定
	■发售日未定

以中世纪 1000 年为舞台，构筑文明世界，这款倍受欢迎的即时战斗游戏终于决定移植 PS2!

战术、经济运营，还有各式要素都有加入，目标就是建立最强的文明，繁荣国家，期待它能对应鼠标——键盘吧!

线上游戏的最高峰，降临 PS2!

曾作为 PC 游戏发表，有众多爱好者的联网游戏杰作将在 PS2 上发行了！玩家的目的就是强化自己的国力，再征服其它玩家的文明国，操作农民，战士等各类人物，利用资源生产，培养士兵军队。随着时间的变化文明也将进化。设备、道具、人物都时时刻刻发生着变化。可供构筑文明的舞台从中国、日本、蒙古到欧洲等有名的文明国家都能找到。



菜单：虽然还是开发中的画面，但已可以看到单人模式和上线模式了。还有为了让玩家容易理解复杂的模式，而为初玩者制定的解说模式。

从单人模式到多人模式的丰富游戏系统





在帝国时代 II中，一个人成为霸者当然非常快乐，但使用互联网进行通信对战的话乐趣更多。早日富国强兵，入侵他国所享受到的征服欲、满足感可是其它游戏里体会不到的，而建国模式相当的精密。武器兵种的制造也因文明种类而不同，本作最多可 4 人一同游戏，其余未定。

PS2 的多人对战是怎样的?



在 PS2 上通信对战会是什么样的呢？与 PC 版不同机体如何表现现阶段尚不明确，估计与 PC 版相差不多，都是通过服务器进行多人对战的。

电子游戏广场(23)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(23)/电子游戏与电脑游戏工作室编．乌鲁木齐:新疆青少年出版社;克孜勒苏柯尔克孜文出版社,2000.11

ISBN 7-5374-0244-2

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 69485 号

电子游戏广场(23)

电子游戏与电脑游戏工作室编

责任编辑:张红宇

※

新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社 出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)

山东电子工业印刷厂印刷

开本:787×1092　1/16　印张:9　字数:150 千字

2000 年 11 月第 1 版　2000 年 11 月第 1 次印刷

印数:1-8000 册

ISBN7-5374-0244-2/G·49

定价:10.00 元

序

最近虽然是游戏的淡季，但是 SCE 却给我们带来了不小的惊喜，“高机动幻想”和“BEALPHARETH”都是非常优秀的作品，这里奉献给大家完全攻略。另外，DC 的“永恒的仙境”确实是一部巨作，虽然情节过份的老套，但仍不失为一部优秀的作品，这里献给大家剧情式的攻略。

彩页部分：E・T、DRAGON、ANGEL
街机道场：E・T
BEALPHARETH：DRAGON
高机动幻想：ANGEL
北斗神拳：ANGEL
青之 6 号：ANGEL
不思议的迷宫 2：E・T
永恒的仙境：DRAGON
樱大战 2：ANGEL

本书用语中英文对照表

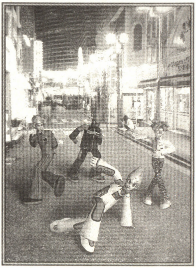
PS2	索尼 128 位主机
Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S・RPG	战略角色扮演类
A・RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

沉默的狙击手(PS2) ··· 1
GRAN TURISMO 2000(PS2) ··· 2
NEO ATLASⅢ(PS2) ··· 6
BLOOD THE LAST VAMPIRE(PS2) ··· 8
枪队(PS) ··· 10
筋番付肉(PS) ··· 12
DARK CLOUD(PS2) ··· 14
SNOW BOARD HEAVEN(PS2) ··· 18
洛克人 X5(PS) ··· 20
机动战士高达(PS2) ··· 22
逮捕令(PS) ··· 24
第一步 VICTORIOUS BOXERS(PS2) ··· 26
UNISON(PS2) ··· 28
SILENT HILL 2(PS2) ··· 30
帝国时代Ⅱ(PS2) ··· 32

街机道场

劲作推荐 ··· 38
原画设定 ··· 43
角色专访 ··· 62

完全攻略

BEALPHARETH(PS) ··· 66
高机动幻想(PS) ··· 82
北斗神拳(PS) ··· 98
青之 6 号(PS) ··· 102
不思议的迷宫 2(N64) ··· 110
永恒的仙境(DC) ··· 114
樱大战 2(DC) ··· 134

电子游戏广场

街机道场





热门街机游戏情报大公开!



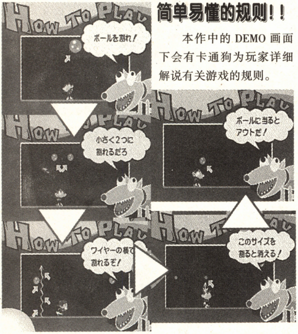
劲作推荐 VOL. 50

MIGHTY！PANG

机种:ARC	厂商:CAPCOM
类型:ACT	发售日:发售中

“PUMPING WORLD”系列最新作！什么也别说，弄破气球吧！！

相信大家都知道用绳线分割画面内跳动的气球的ACTTION GAME“PUMPING WORLD”系列，这里介绍的是系列的第四部作品。本作不仅导入了新的气球和道具，而且保持了系列原有的风格。这款能够解除疲劳的简单明了的轻松游戏一定会给你带来极大的乐趣！



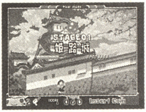
简单易懂的规则！！

本作中的DEMO画面下会有卡通狗为玩家详细解说有关游戏的规则。

模式分为三种、难度各不相同

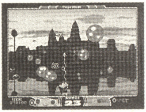
本游戏针对不同的玩家设置了三种模式供选择。不仅系列的原有玩家，就是刚刚玩本游戏的玩家也可以很快上手。

TOUR MODE



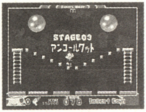
以世界各国为背景舞台，为初学者设计的模式。在游历各国的过程中发生事件，并进行挑战。

PANIC MODE



在一个画面内不断持续分割涌出的气球的模式。如果不能顺理切割的话，很快屏幕上就会充满气球。

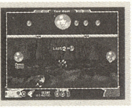
EXPERT MODE



画面内地形复杂，尤其里面加入了很多阻碍分割气球的设置，是为高级玩家设计的模式。

熟练使用7种道具

在游戏中分割气球会有道具出现，里面包括有使气球移动缓慢的スロウ（SLOW）、使气球一定时间内停止的タイムストップ（TIME STOP）、即使玩家接触到气球也不会死亡的バリア（BARRIER）、将画面内所有气球全部分割的ダイヤマイト（DYNAMITE）等七种。熟练使用这些道具可以更加容易快捷地过关。



劲作推荐 VOL. 51

狙击 13——奇迹的弹道

人气狙击射击游戏——NAMCO 的“狙击 13”在追加了新的关卡后，发表了系列第二作！此次不仅在音效上有所增强，而且连原来的关卡设定也都有新的改进。除此之外，在一些细微的部分的调整将使游戏更加容易进行。

机种:ARC	厂商:NAMCO
类型:狙击射击	发售日:2000 年秋

追加了 10 个 MISSION！

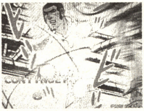


玩家扮演传奇的狙击手东乡，你将会接受委托，执行狙击各种各样人物的任务。

在这次的系列新作“奇迹的弹道”中新增加了 10 关，快速行驶中的汽车轮胎和战车的炮塔都将成为你的目标，其难度十分之高。

游戏过程中首先设置了 5 关，由玩家任意选择，全部通关以后会出现另外的 5 关。这里的设定完全沿袭前作。在 20 个关卡中有 10 个是全新的。另外的 10 个 MISSION 由前作挑选出来，但是都经过改进，因此无论是新玩这个游戏的玩家还是系列的老玩家都可以从游戏中体验全新的刺激感觉。“奇迹的弹道”一定不可以错过哦！

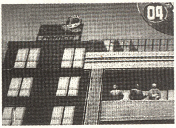








严格挑选的 10 关内容更新再次收录

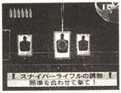


以前作富有人气的关卡为中心，考虑到新加入的关卡的平衡关系，在旧作中又加入了新的设定。

比如在“半导体危机”一关中，敌人会随着我方人员位置的变化进行相应的部署，对这种有智能的敌人一定要小心。

练习关的弹数增加到 6 发！

在“奇迹的弹道”中加入了“精度演算系数系统”，比起前作来瞄准的精度有很大提高。监视器为凸型，误差更小，精度点精确到小数点以后。另外，每一个店铺的瞄准器都会有微小的不同，仔细把握可以提高命中率。在练习模式下，玩家的弹数增加到 6 发，这是参考了玩家反馈到 NAMCO 的建议而采取的改动。这样无微不至的照顾真是玩家的一种幸福呀！



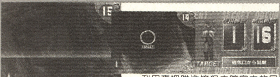


前半部分 10 关的彻底解说

本次共设定有 20 关。这里介绍的是前面的 10 关,也包括有前作的特殊关卡。

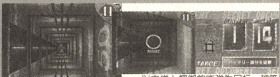
1ST STAGE

NEW 紧闭的暗室



利用夜视瞄准镜狙击暗室中的目标,难度不大。

NEW 炸弹狂人的挑战书



以电梯上捆绑的炸弹为目标,越等待目标越大。

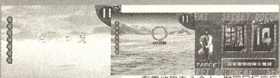
TRAWLING BOAT



CUT IMAGE"G"



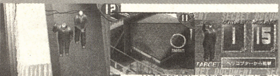
NEW BLIZZARD(雪暴)



在雪地攻击 7 个人,发现目标后应该快速出击,有时间限制哦!

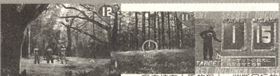
2ST STAGE

NEW 演讲者的过去



从高层建筑物上俯视,打击大厦内的目标。

NEW 潜入搜查员



狙击持有人质的犯人,判断目标的运动,果断出击。

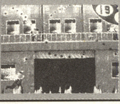
黑手党的靴子



叫做"独房"的密室



NEW G 暗杀计划



前作的最终回"SPECIAL STAGE"在本作的第二关的最后 MISSION 中采用。只有本关必须通过其他的四关以后才可以选取。基本内容与前作相同,首先在限定时间内击倒袭击而来的敌兵,然后狙击へり(海利)。

面向高级玩家的ゴルゴ模式依然存在

在"奇迹的弹道"中,除了选择 MISSION 打通 STAGE 这种正式的游戏形式以外,还有面向高级玩家的ゴルゴ模式存在!现在所知道的就是在游戏中只要一发失误立即 GAME OVER,还有玩家不能选择关卡,只可以按系统的程序进行游戏。但是这个模式并不是所有的人都可以进入的,似乎需要某种条件……以后介绍给大家吧!





本次也与 INTERNET RANKING 对应

游戏完毕后的 PASSWORD 是 NAMCO 正式网址登陆参加 INTERNET RANKING 的密码,这个系统在本作仍然健在。对自己的能力有信心的话就挑战一下吧。当然前作和本作的密码不同,网址如图所示:





http://www.namco.co.jp

劲作推荐

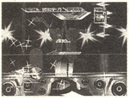
VOL. 52

CRACKIN DJ

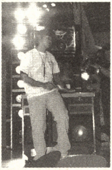
机种:ARC	厂商:SEGA
类型:DJ 模拟	发售日:发售中

震撼街机界的音响!真正的DJ模拟游戏!!

这是一款模拟DJ的游戏,开始玩的时候可能会不容易控制,为此我们用本篇文章来为大家作一个介绍。如果大家掌握了这些技巧的话,说不定也会沉迷其中。







在AM SHOW SEGA STAGE体验DJ·TAKE的超酷技术!!

DJ·TAKE第一次看到并使用本作的内容披露——背对机器的表演让人惊叹。这个DJ·TAKE到底是谁呢?原来他并不是什么DJ,而是开发人员的一人。



让我们来听听看看本作中的曲目吧!!



HIRO师匠

相信大家对他并不陌生,在SEGA的很多街机游戏中,BGM都是由他制作的。本次的作曲也多亏了他……

Crackin' DJ's sound Rec-Coments



节奏感比较强的最初练习曲,指导大家有关DJ的基本知识。如果是刚接触Crackin' DJ的话,推荐大家从这里开始。这里即使没有出现唱针的指示也一样可以操作,请多加练习吧。

lesson tune



这个曲子是开始为本游戏作曲的第一个作品,在之前也有两个练习曲,但是真正的作品是第三个,在前两个基础上加入音色和节奏的变化。名字也和开发中版本一样,没有改变。

code number 003



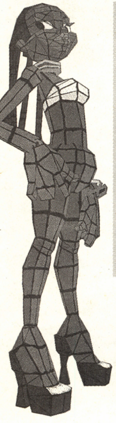
说实话,这个是与DJ项目同时开发的另一部作品的创作乐曲。在制作完成以后,工作人员突发奇想:用它来作DJ的曲子怎么样呢?于是拿来尝试,效果还不错。

chocolate



这是首初级曲。中间的跳跃性很强,因此唱针的控制很难。如果能够控制好这个曲子的话,说明你的水平已经达到了相当的高度,可以称得上是一名合格的DJ了。

hangover



Gem

如果她想要跳舞的话,就无法停止下来。周围的人都说,"那个女孩不知道什么叫疲倦吗?"

注目背景角色的动作!

在玩到最投入的时候可能不会去注意(实在是没有精力),但是这次介绍的角色们举止生动,当别人游戏的时候仔细看看吧!

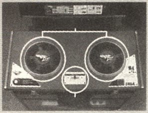


介绍给大家简单的操作！！

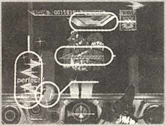
操作方法十分简单

基本的操作和游戏规则并不难。根据画面的指示，配合曲子的节奏决定唱针的动作。最重要的还是节拍和滑槽。

控制板



全部的操作就是这三个部分，很容易懂吧？TURNTABLE 用来控制唱针；CROSS FADER 用来 CUT IN。都记住了吗？

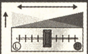


画面

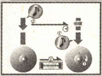
结合流动的曲子在屏幕上表示出来，包括三个部分的操作。唱针的指示表示次数。

CROSS FADER 是什么？

大概很多人都没有见过这个东西吧？实际上这是两个 TURN TABLE 控制量的调节器。向左表示左边的 TURN TABLE 工作，向右则是右边工作，在中间的话两边同时发送音响。



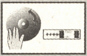
这两个动作是游戏的基本法则！



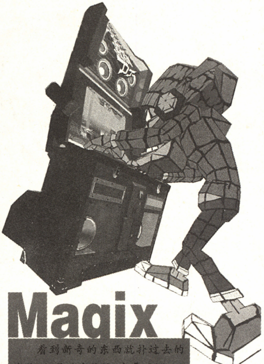
CUEING &CUT IN

为了不让音乐停顿，在画面出现 CUEING 指示的时候，将那一侧的 TURN TABLE 逆向旋转；CUT IN 表示的箭头方向代表 CROSS FADER 的移动方向。

唱针



唱针指示利用 TURN TABLE 擦出声音。在指示流动的画面下方之前将 FADER 放置在中间位置，配合曲子使用唱针。此时，要注意动作的连续。

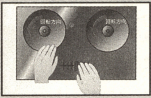


Magix

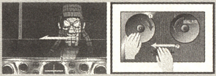
看到新奇的东西就扑过去的家伙，但是没有长性、容易厌烦。只有音乐一直是他的最爱，他现在开始向 DJ 的目标进军了。

酷的要点在于手的动作哦!!

LESSON 开始了！首先是操作时手的动作。一只手控制 CROSS FADER，一只手放在 TURN TABLE 上，根据左右的指示切换，这是基本动作。练习一下吧。

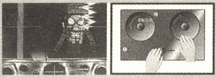


CUT IN!

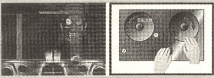


画面出现 CUEING 指示的时候，逆方向旋转那一侧的 TURN TABLE，使表示数据消失。

唱针

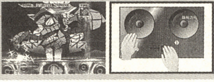


唱针指示出现以后，计算好到达画面下方横线的时间，将 CROSS FADER 放置在中间位置，结合三角的指示使用 TURN TABLE。



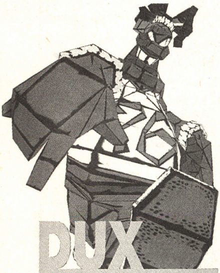
反方向 CUT IN

出现反方向 CUEING 的指示时，换另一个 TURN TABLE 操作。如果出现 CUT IN 指示的话用 CROSS FADER 消除。



唱针

再次在反方向出现唱针指示的话，再次换手，待机。当指示移动到画面下横线处的时候将 CROSS FADER 移动到中央位置，旋转 TURN TABLE！



DUX

在街区最有名的 DJ 就是他了。他常说如果感觉不到滑槽线的声音就会死去……去参加他的午夜 PARTY 吧！

NEO·GEO WORLD

SNK

KOF'2000 设定原画集

设定资料 VOL. 22

四条 雏子



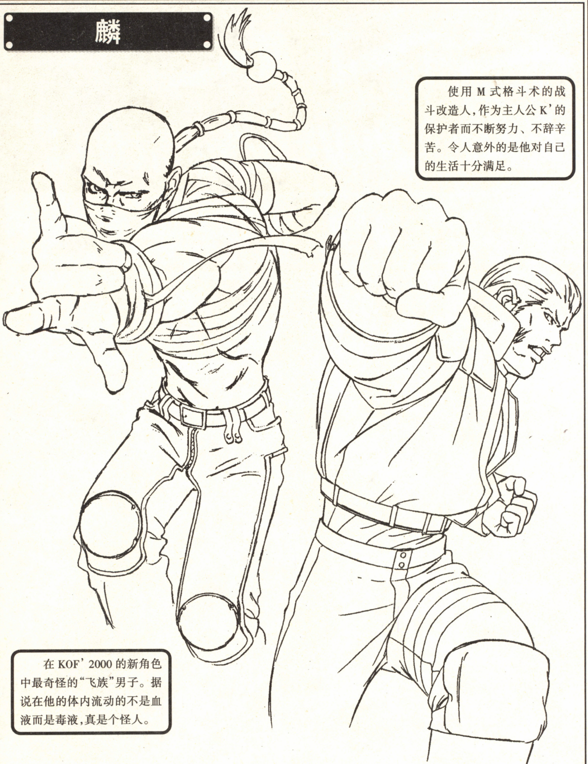
手指上的 TAPING 就是格斗家的证明。无论如何艰苦、如何悲伤也都顽强奋斗的姑娘，为了设立相扑部不懈努力中。

干净利落的转身准备姿势。从冲涨的肌肉也能看出其技巧的厉害吧?!目标是冠军！万岁、墨西哥！

拉蒙

麟

使用M式格斗术的战斗改造人，作为主人公K'的保护者而不断努力、不辞辛苦。令人意外的是他对自己的生活十分满足。



在KOF' 2000的新角色中最奇怪的"飞族"男子。据说在他的体内流动的不是血液而是毒液，真是个怪人。

马克西姆

薇璞



在“大蛇篇”终了后回复到普通女孩的感觉，虽然还是少有表情的样子，不过那可正是能够抓住 FANS 心的地方哦。

甩动称手的鞭子摆出过激造型的女王，据说她后来变得很厉害……

列欧娜



矢知 真吾

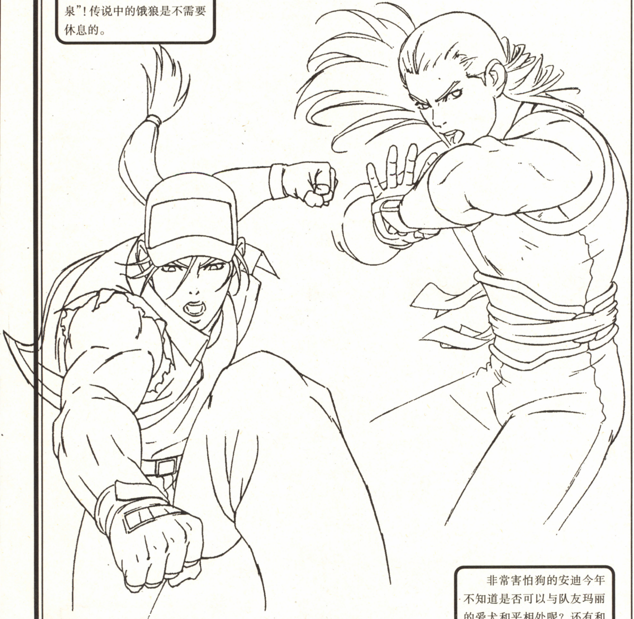
今年也是发不出火焰的真吾。不过看他的动作就好象是“热血进行曲”一样，不知道他追求的是什么……

藤堂 香澄

为了寻找父亲，几千个夜晚不断战斗的美丽刚强女性。不知道什么时候她成了女性格斗家队的正选队员，意外？！

无论何时瞳孔里都闪烁着少年般的光芒。这次也会充满斗志地发出“能量喷泉”！传说中的饿狼是不需要休息的。

安迪·博加德



非常害怕狗的安迪今年不知道是否可以与队友玛丽的爱犬和平相处呢？还有和舞的关系也……

特瑞·博加德

蔡宝健

令人畏惧的爪子好象随时会向这边飞过来，不过这样的他也有个深爱的妻子呢,快点收工回家吧！



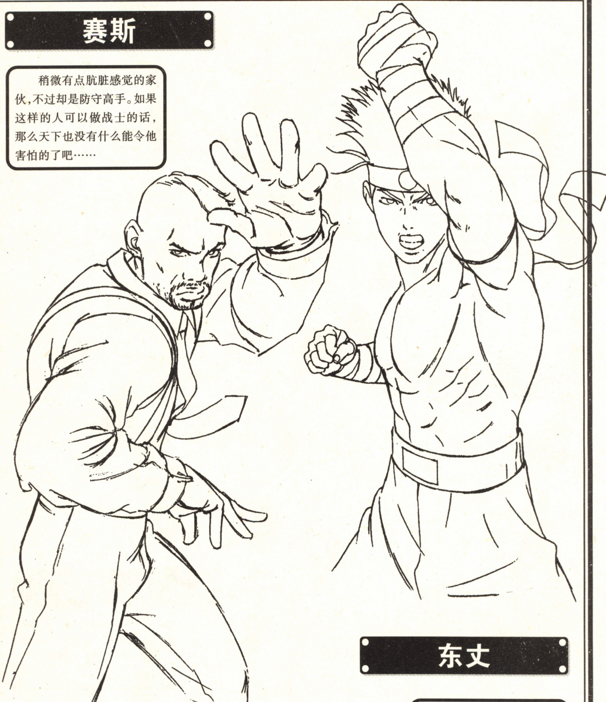
陈国汉



很酷的表情啊……比起铁球，他的体重更加让人害怕。个人意见，还是减肥比较好……

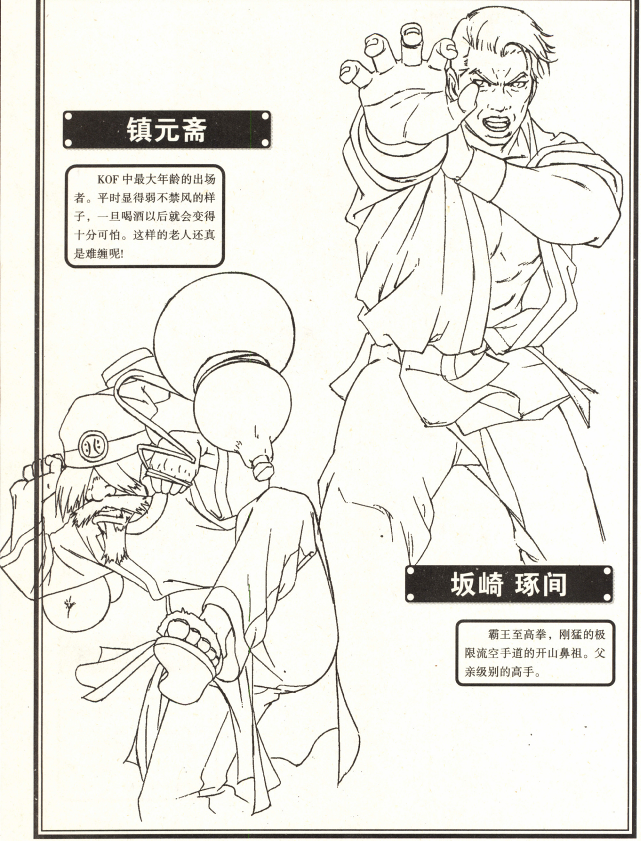
赛斯

稍微有点肮脏感觉的家伙,不过却是防守高手。如果这样的人可以做战士的话,那么天下也没有什么能令他害怕的了吧……



东丈

相信大家还记得超必杀"死亡旋风"吧?虽然总是做陪衬的角色,但是实力却属一流。如果决定使用的话,就一定要相信他哦。



镇元斋

KOF中最大年龄的出场者。平时显得弱不禁风的样子，一旦喝酒以后就会变得十分可怕。这样的老人还真是难缠呢!

坂崎 琢间

霸王至高拳，刚猛的极限流空手道的开山鼻祖。父亲级别的高手。



克拉·戴门特

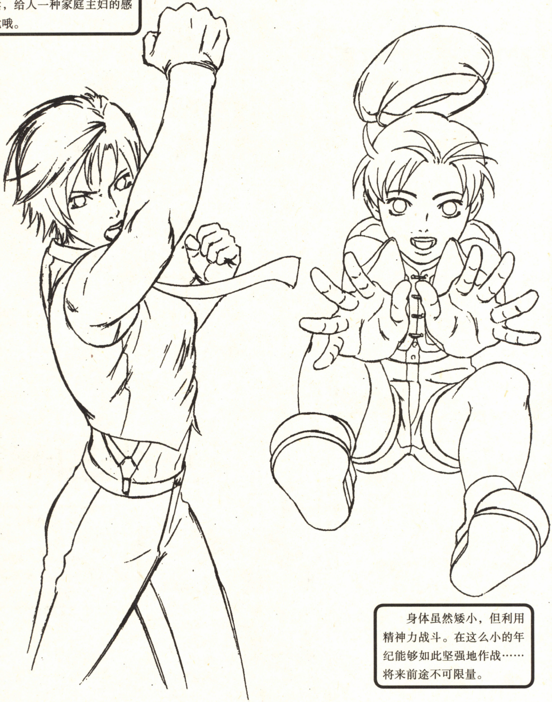
看起来像是成年人的表情，但是她却只有 14 岁，而且喜欢糖果……真可爱啊!

K'

可以发出强力必杀技的 K' 真不愧是主人公呀，在第二年还是如此的帅气！每年的夏天，他都会给大家带来一股清爽的感觉吧!

在 KOF 中第一个 30 岁的女性主角。爱好是通信贩卖，给人一种家庭主妇的感觉哦。

包



身体虽然矮小，但利用精神力战斗。在这么小的年纪能够如此坚强地作战……将来前途不可限量。

温妮莎

崔宏

爱好是收集香水。最喜欢的东西是游佐未森的 CD，好象是很普通的角色，但是技击术一流。

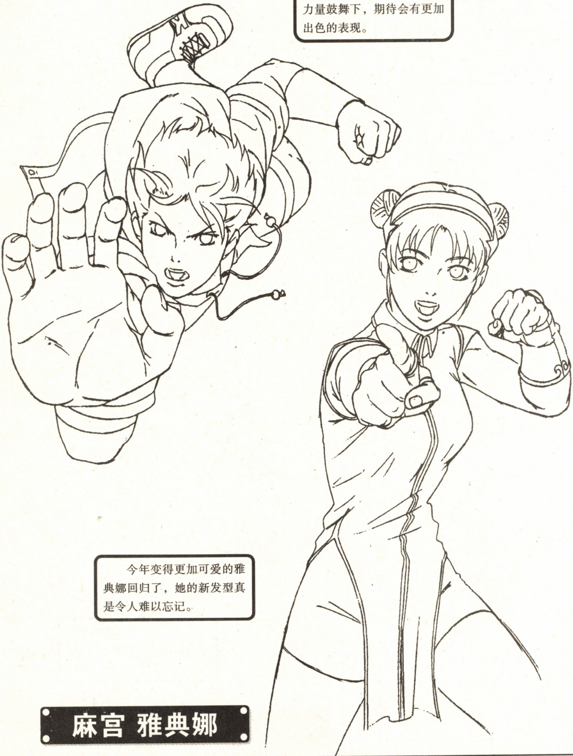


为了使蔡宝健和陈国汉改邪归正而日夜努力。今年会怎么样呢？

金家藩

椎 拳崇

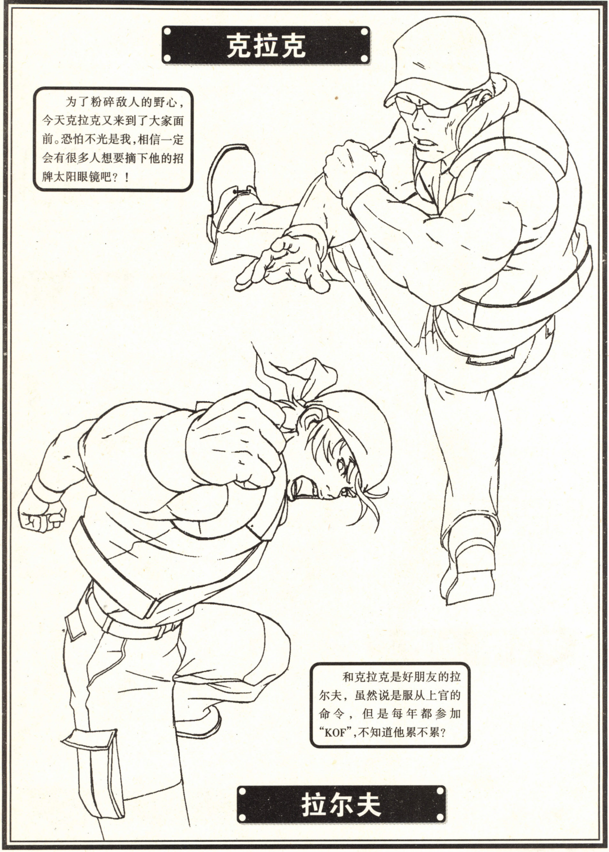
即使没有超能力也仍然可以凭借超强的精神力战斗的拳崇君，在雅典娜的爱的力量鼓舞下，期待会有更加出色的表现。

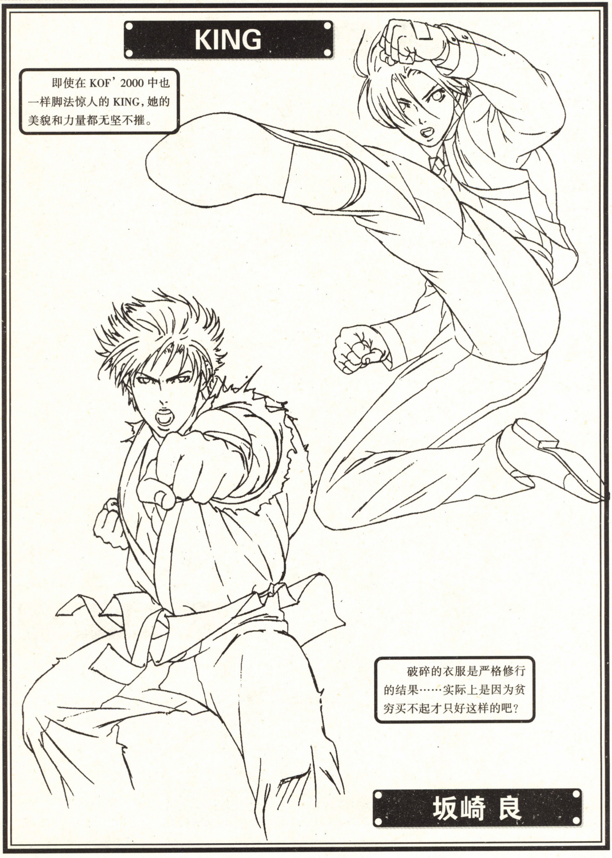


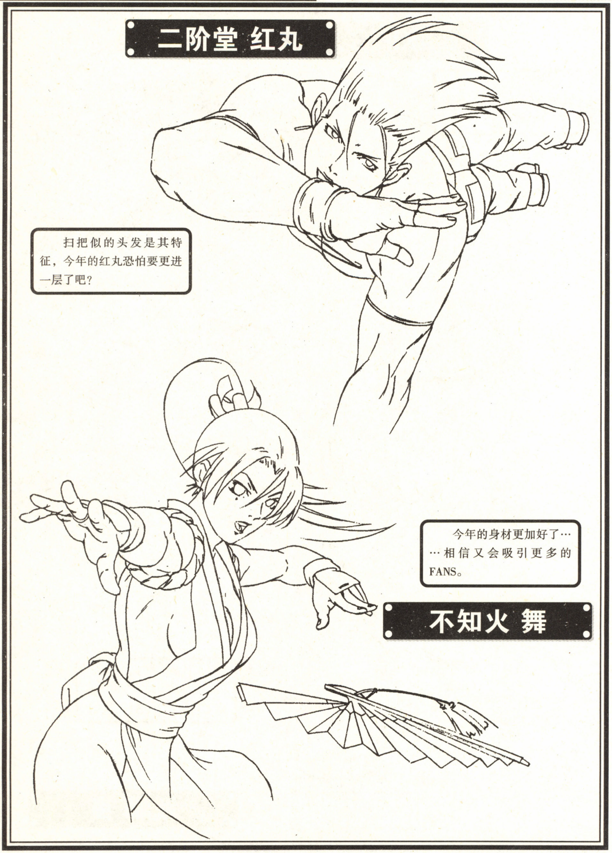
今年变得更加可爱的雅典娜回归了，她的新发型真是令人难以忘记。

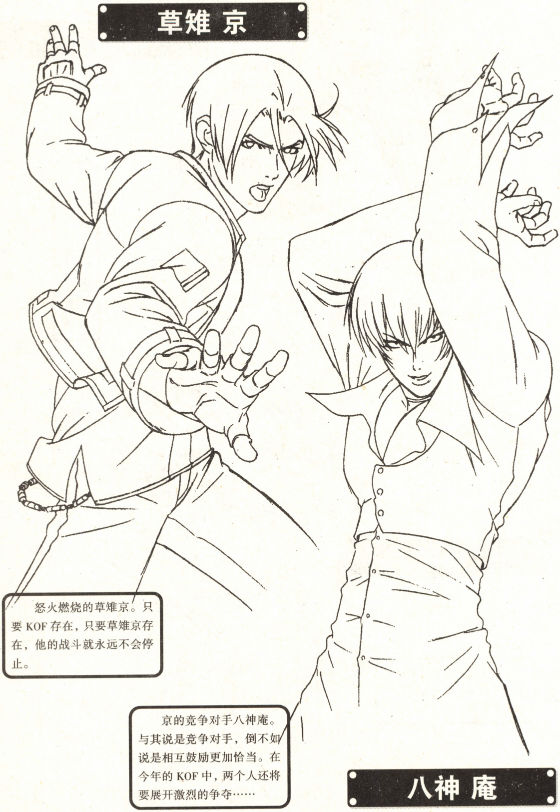
麻宫 雅典娜


看我的"霸王翔吼拳"！今年的由莉也会不断的加油。对了，不知道她和罗伯特的关系……
坂崎 由莉
富翁，长相也帅气，操一口关西口音。今年也会展示给大家他华丽的脚法吧！
罗伯特·加西亚


克拉克
为了粉碎敌人的野心，今天克拉克又来到了大家面前。恐怕不光是我，相信一定会有很多人想要摘下他的招牌太阳眼镜吧？！
和克拉克是好朋友的拉尔夫，虽然说是服从上官的命令，但是每年都参加“KOF”，不知道他累不累？
拉尔夫


KING
即使在KOF’2000中也一样脚法惊人的KING，她的美貌和力量都无坚不摧。
破碎的衣服是严格修行的结果……实际上是因为贫穷买不起才只好这样的吧？
坂崎 良

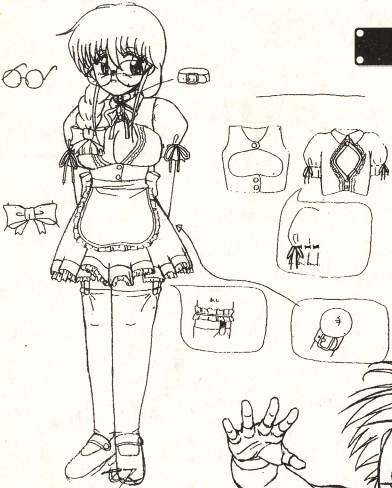

二阶堂 红丸
扫把似的头发是其特征，今年的红丸恐怕要更进一层了吧？
今年的身材更加好了……相信又会吸引更多的FANS。
不知火 舞



怒火燃烧的草雉京。只要 KOF 存在，只要草雉京存在，他的战斗就永远不会停止。

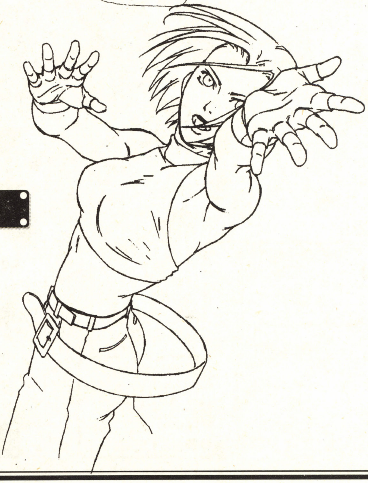
京的竞争对手八神庵。与其说是竞争对手，倒不如说是相互鼓励更加恰当。在今年的 KOF 中，两个人还将要展开激烈的争夺……

渡部薰

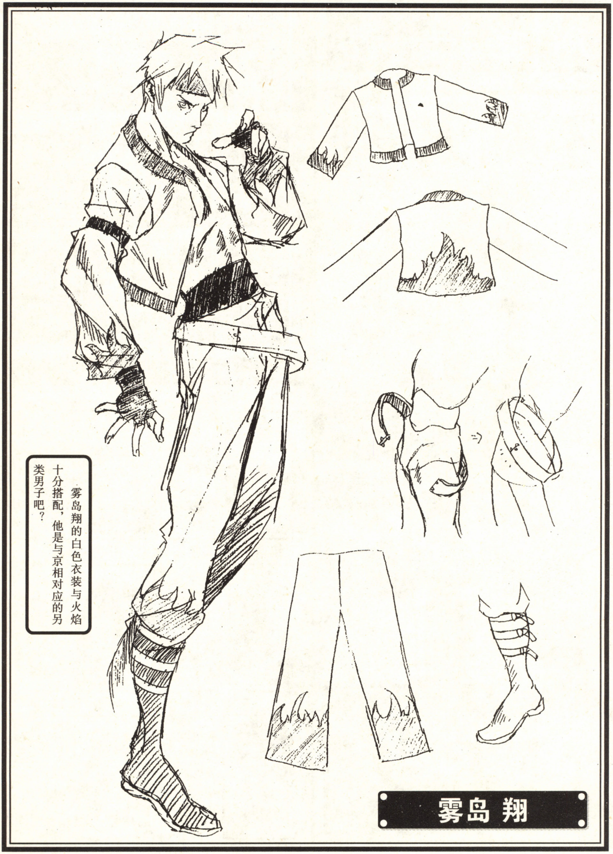


可爱的渡部熏，穿着女仆的衣装，胸部的设计十分新颖。

玛丽



绷紧的肌肉使玛丽看起来十分有型，谁也无法逃脱她的投摔技。

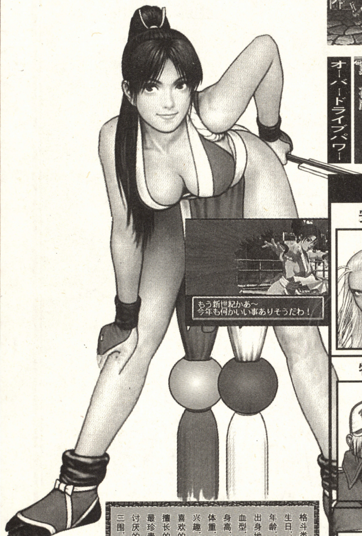


雾岛翔的白色衣装与火焰十分搭配，他是与京相对应的另类男子吧？

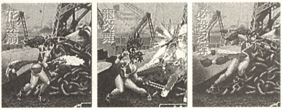
角色专访

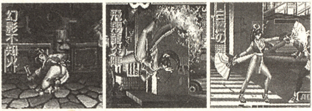
特别篇

不知火 舞



必杀技





オーバードライブパワー



STRIKER 动作



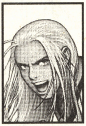
ANOTHER STRIKER 动作



格斗类型：不知火舞流忍术
生日：1月1日
年龄：21岁
出身地：日本
血型：B型
身高：165CM
体重：46KG
兴趣：料理（尤其喜欢做便当）
喜欢的食物：杂煮
擅长的体育：拍羽毛毽
最珍贵的东西：父亲的遗物钗子
讨厌的事物：蜘蛛
三围：B87 W54 H90

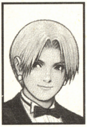
相关人物

安迪·伯加德



舞的爱人。但是舞好象对他不干脆的态度十分讨厌，不知道以后会怎样。

KING



在 KOF 系列中，作为女性格斗家的成员一直战斗着，是很受欢迎的角色。

特瑞·伯加德



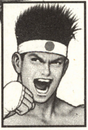
安迪的哥哥，是个热血男子，一直为正义而战斗。有时候舞也叫他哥哥。

坂崎 由莉



和舞以及 KING 同是最初的女性格斗家成员，同时也是极限流的传人。

东丈



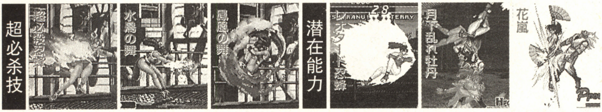
和安迪一样是饿狼系列的主人公级人物，有点傻傻的，和舞的关系很好。

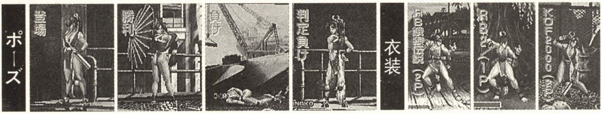
神乐 千鹤



是三神器一族的后人，在 KOF' 2000 中舞的 ANOTHER STRIKER 登场。

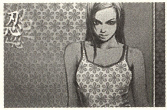






令人怜爱的性感女孩

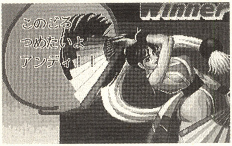
不知火舞的真面目



在祖父不知火半藏死后，不知火舞继承了流传400多年的不知火流忍术。在她只有21岁的时候就经营道场，美丽之外的“强悍”也不得不令人佩服。

值得注意的是，舞穿着的是和格斗似乎格格不入的衣装……看着她摇动的前胸，大概很多人都对她的能力表示怀疑吧？实际上，舞在格斗之外还是一个很喜欢做料理的女孩子。

她的爱人(？)安迪和她一起经营道场，但是安迪开始的时候竟然把被称作“SNK的第一性感主角”的舞误认为男人……



喜欢他的过去和未来

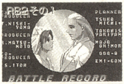
舞的恋人是伯加德兄弟中的弟弟安迪，他是为了学习祖父不知火半藏的不知火流忍术（骨法）从美国来的青年。舞对安迪十分喜欢，但是安迪却一直在犹豫不决。

当然并不是说安迪不喜欢舞，只不过好象两个人在一些问题上的看法上存在着明显的分歧……

即使在《饿狼传说》等作品中，安迪也曾经为了不让舞参加自己的战斗而对舞隐瞒，独自进行旅行，只留下不知所措的舞一个人流泪……但是光是哭也没有用，舞终于擦干眼泪、踏上旅途去追赶安迪，她真可以说是日本坚强女性的缩影啊！

还有，在KOF’2000中因为诸多的原因安迪和舞不能分在一组，真是令人扫兴加讨厌。对于这两个人的关系，恐怕不单是本人，大家也都希望他们能早日修得圆满……







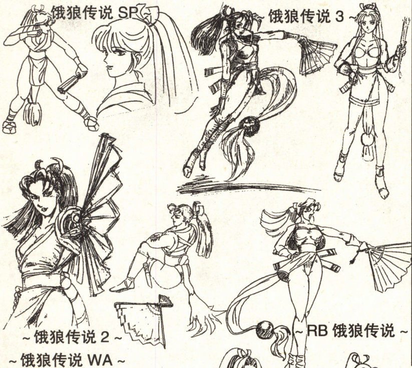








设定原画



胜利台词精选

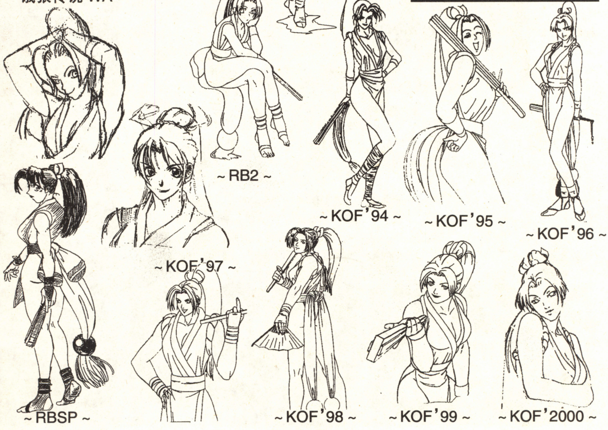
饿狼传说 SPECIAL
你是安迪的哥哥吧？不过看起来也不怎么样啊……

RB 饿狼传说
啊！我绝对不会输给你的。不要太嚣张！

RB2
虽然安迪不让我随便出手……！

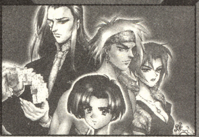
KOF'95
就算你现在再说组队的话，我也不会答应的！

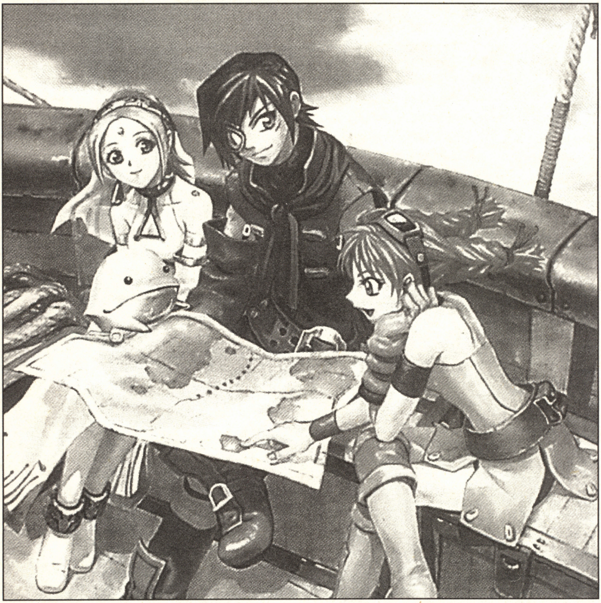
KOF2000
已经是新世纪了啊……今年肯定会有好事发生！



电子游戏广场

完全攻略





收录热销游戏的最快攻略



Bealphareth ベアルファレス



全迷宫、全任务详细攻略

机种:PS　厂商:SCE　类型:A・RPG
媒体:CD－ROM　对应周边:振动手柄　记忆区:2 格

SCE 的“BEALPHARETH”有着细致的世界设定、魅力性的人物，以及丰富的动作性，不愧是一部优秀的作品。这次我们要向大家公开有关开头和结局的情报!!

在这部游戏中，每位搭档都备有不同的结局。首先，我们要向大家介绍搭档的决定条件，以及人物设定的初期参数和同伴的初期信赖度，再之后就是游戏的流程攻略，以及某些需要特别说明的技巧。



▲具有能够成为搭档的可能性的人物，在 1 次游戏过程中只有 1 人。

人物设定的秘密

主人公的初期参数和朋友们的初期信赖度会由于在最初的人物设定中的应答不同而有相当大的差异。在这里，我们要向大家完全公开有关其增减的资料。对于那些以特定的人物和结局为目标的人来说，这些资料应该是会有所帮助的。如果想要提高同伴的初期信赖度的话，那么将其选定为搭档便可以了。希望游戏者参考下边的表格来进行能够尽可能的提高信赖度的应答。



▲与其重视自己的参数，倒不如重视自己喜欢的人物的初期信赖度。

		HP(初期)	MP(初期)	STR	VIT	WIL	DEX	耐熱	耐冷気	耐回復	所持金	アッシュ	アーサー	レイア	エレアノール	バスカ	シャルン	ジェシカ	オルフェウス	イヴ	ティアス	ノエル	ルカ	サラ
性別	男	42	0	13	12	9	13				0	100	100	90	100	100	95	100	100	105	100	90	100	100
	女	40	0	12	13	10	15				0	100	100	105	105	100	100	100	100	100	100	100	95	100
出身国	アスロイト王国										+10	+10	+2	+5		+5	+5					+5		+10
	パイレステ王国	-1			-1		+1				+50		-5			-5	-5	+10	-10	+5			+5	
	ピアストク王国	+2			+1		-1	+50	+50			+3	+7									-5		+3
	ルミニア公国	+1				+1	-1				+20							+4		+10				
	クラスダール王国	+2				+1	-1					+3										-5		
	セフィータ王国	+2			+1	+2	-2	+50	-50			+3						+7		+5				
	ファコルツ王国						+1				+10						-5							
	ラコース王国	-1									+20				+10			+4						+3
	トラドア王国	+2				+1	+1					+3				+5						-5		
	フィサーノ	-2			-1		+1				+50		-5			-5	-5	+7						
	イレニア王国					+1		+50	-50		+10	+3	-3						+15			-5		
	レムス教皇領	-3		-1	-1	+2	+2			-50	+70	+5	+7				+5	-5	-5		-20	-5		
出身身分	上級貴族	-2		-1	-1		-1				+300	-25	+8	-25	-25	-20	-15	-25	-10					
	騎士	-1			-1		-1				+200	-20	+13	-20	-15	-15	-15	-20	-10			+5		
	聖職者				+1	+3	-1			+50	+100	+10	+8	-10				-10	+10	-15	-15	-5	+10	
	商人			-1			+1				+150	-5	-5			-10			+10	+5		-5	-15	
	猟師	+2		+1			+2				+50	+5			+5	+15								
	農民	-3		+1	+1		-2				+50	+10		-10	+10	+10								+5
目的	金を稼ぐ(上貴族・騎士)	+1			+1		+2				-150	+5	-5		+10	+10	+10			+5		-5	-5	+5
	金を稼ぐ(聖職者)	+1			+1		+2				-50		-33			+5	-15	-10		+5		-5	-5	+5
	金を稼ぐ(その他)	+1			+1		+2				-40	+5			+5	+3	+5	+15		+5		-5	-5	+5
	永遠の命						-1												-5			-5		
	武者修行(上貴族・騎士)	+2		+1		-1							+5		+15		+30			-5			+10	
	武者修行(聖職者)	+2		+1		-1							+3				+15			-5			+10	
	武者修行(その他)	+2		+1		-1							+2				+20	-5		-5			+10	
	遺跡研究(上貴族・騎士)	-1		-1	-1	+3	+1				+50		+2		+15		+20			-10	+10	+15	+10	
	遺跡研究(聖職者)	-1		-1	-1	+3	+1				+50		+1				+5			-10	+10	+15	+10	
	遺跡研究(商人)	-1		-1	-1	+3	+1				+50			+5			+5			-5	+10	+15	+10	
	遺跡研究(その他)	-1		-1	-1	+3	+1				+30			+5			+10			-10	+10	+15	+10	

结局的秘密



游戏的结局会根据“精神之海”中的搭档不同而有所变化。如果想让自己喜欢的人物做结尾的话，那么最重要的便是让与该人物的缘份达到“最高”的状态。在这里，我们就要向大家介绍为了使缘份达到“最高”状态的重点。顺便说一句，就像你所看到的右边的决定搭档的流程图一样，即使没有缘份“最高”的人物存在，你也能够见到7个人物的结局。

决定“精神之海”的搭档的流程

★缘份“最高”的人物存在

- YES → 有几人？
  - 1人 → 决定该人物
  - 2人以上 → 这里会有相关选项
- NO → 从アッシュ、アーサー、パスカ、シカルン、ジエシカ、ルカ、サラ这7位人物中信赖度最高的2人中选择1人

为了使缘份达到「最高」的重点

为了使缘份达到“最高”你有必要满足人物的特定条件。这些条件会因人物不同而有微妙的差异，但是基本上只要在游戏过程中注意以下的事情便OK了。顺便说一句，アッシュ、アーサー、パスカ、シャルン、ジエシカ、ルカ、サラ这些人物，虽然只要信赖度高便可以选为搭档，但是只要缘份没有达到“最高”便不会发生告白事件。

1. 总之要提高信赖度!!

该人物的信赖度必须要达到200以上，这是所有人物的共通条件。虽然在游戏过程中不能参照信赖度的具体性数值，但是基本上只要组成小组而完成任务的话，那么信赖度便会自然上升。在挑战新任务之时，要尽可能的将该人物编入小组。

2. 将该人物设为狂战士Z

这也是所有人物共通的绝对条件。要和该人物一起完成第2节的最后一项任务“钢铁的审问者”。之后，让该人物成为狂战士的事件便会发生。虽然让其成为狂战士之后有可能令其陷入假死状态，但是只要在第3节的最后一项任务中破坏柱子的话，那么便能够令其复生。顺便说一句，如若在没有和任何组成小组的状态下发生成为狂战士的事件的话，那么要从ルカ、アッシュ、パスカ、サラ这4人中选择1人令其成为狂战士。

3. 要完成承受任务!!

完成特定的任务是许多人物的条件之一。注意，没有完成任务也不会令缘份达不到“最高”。如果承受全部的任务的话，那么便不会有问题(但是只有イヴ是例外，请参照下面)。不过，在进行任务的过程中，事件中的选择项没有发生，故事有时也会以失败的状态进行下去，这一点要注意。特别重要的是右上的4点。

特别重要的几点

- ●成功完成“ラフメル之叶”
- ●成功完成“寻人”
- ●在“救出”中帮助レイア
- ●完成“ジエシカ之果实”

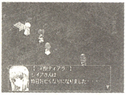


注意! 想要将イヴ选为搭档的情况是?

如若想以イヴ为目标，那么要在序盘中拒绝一切委托，要断绝一切事件中的选择项和成为别人的助手。对イヴ也要采取异类的态度，而且还要与ルカ进行“战斗”!!



4. 一定要破坏魂之柱!!



在第3节最后的任务之后，是否要破坏魂之柱的选项将会发生。这种选项有2种结果，一种是要取回处于假死状态的同伴1人的性命，另一种便是要取回许多的一般市民的性命。但是，在这里你一定要选择取回同伴的性命。因为不管柱的破坏与否登场的人物只有レイア、オルフェウス、イヴ、ディアス这4人，所以，破坏魂之柱是绝对条件。如果不破坏的话，处于假死状态的人物便会死亡(不会再次登场)，所以无论以谁为目标，你都要破坏魂之柱。

5. ルカ挡住去路之时……

在游戏的终盘，ルカ成为敌人的事件将会发生。在继续此事件的任务中，如果发生说服ルカ或进行战斗的选择的话，那么除了以イヴ为目标的情况之外，一定要选择“说得する”。相反，如果以イヴ为目标的话，那么一定要选择“战う”。还有就是因为在任务中攻击ルカ之后，ルカ会死亡，所以一定要避免这种事情。当然了，如果以イヴ为目标的话，那么即使攻击也不会有问题。

6. 仔细核查每位人物的事件!!

对于特定的人物来说，将会发生在房间里对话和讲述自己的过去等特殊事件。绝对不要错过这种事件，一定要仔细的在街上寻找并进行搭话。顺便说一句，在街上发生个人事件中绝对需要条件的有レイア、エレアノール、オルフェロス、ノエル这4人，以这4人为目标的人一定要注意这点。在任务的空闲时间一定要纠缠不休的进行搭话。

7. 在病房里的选择也是重点!!

在第3节最后，破坏魂之柱之后，在第4节的最初会发生前往病房探望复生的人物的事件。

在这时发生的选择项中，要选择“根も叶もをい尊だ”虽然不是绝对要选，但是首先选上是绝对没有坏处的。这样一来便能够使信赖度大幅度上升。

8. 参加与バルデス的告别仪式!!

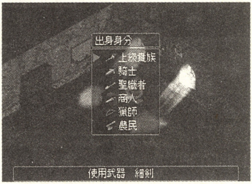
上面的事件后，将目的性的同伴加入小组之后而前往酒馆的2层，在这之后，与决意死的バルデス举行最后的酒会事件将会发生。虽然自己1人前往酒馆也会发生，但是一定要有让目的性的人物同席。但是，如果以レイア、オルフェウス、イヴ、ノエル、ディアス为目标的话，那么无视也OK。

团结同伴，在迷宫内开始旅程的“BEALPHARETH”由此开始攻略。做为第 1 部分，我们要向大家解说对冒险有用的技巧和 1 至 9 项任务的重点攻略。看完之后，相信你一定能够轻松的打完序盘。



为了有效的进行游戏而必须要掌握的重点

无论是带上谁去探索迷宫或是使用什么样的陷阱，在冒险中都会出现各种各样的苦恼的。为了解消那些苦恼，我们在这里要为大家们传授一些知识，希望大家务必记住它们。从打倒妖怪的基本方法至绝对有用的购物术，我们会为大家奉上能够使冒险变轻松的有益情报!!



由于出身身分的不同能够使用的武器也各异

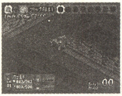
在游戏开始之后必须要选择和决定出身身分。无论哪种，游戏的难易度都不会有差别，所以基本上可以按照自己的喜好来进行选择。但是，由于身分的不同，主人公能够装备的武器也各异，对于不善长打动作游戏的人来说，你可以用各种各样的身分来试着进行游戏。



出身身分	使用武器
上级贵族	细剑
骑士	片手剑
圣职者	枪
商人	短剑
猎师	弓
农民	两手剑

◀其实每一样武器都有自己的优缺点，所以也不要过份的依赖武器的性能。

推荐使用“农民”

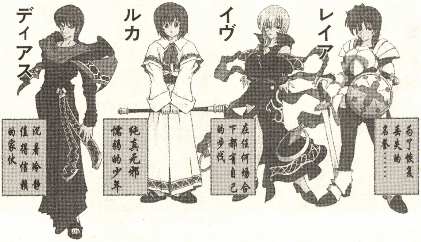


在考虑到能够攻击的距离，范围及威力等一切事情之后，我们向大家推荐使用能够装备两把剑的“农民”。特别是对不善长打动作游戏的人来说，希望你尝试 1 次。

重点放在同伙伴们的合作上

攻略本作最重要的一点便是根据状况来选择同伴。虽然在一定程度上可以进行自由选择，但是由于任务的不同，难易度也会产生相应的变化，所以一定要事件好好的掌握同伴们的特征。

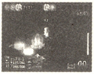




打倒潜伏在迷宫内的妖怪的方法

在本作中存在着武器、魔法和陷阱等几项用来攻击敌人的手段，根据情况好好利用这些手段是很必要的。你要考虑到位于该处的成员、敌人的特性、迷宫内的形状等各种各样的事情之后，再来选择最好的攻击手段。我们在这里向大家介绍3个例子。

1. 使用陷阱打倒妖怪



在使用武器攻击不怎么有效时和敌人数量过多时等情况下要使用陷阱。随着使用方法的娴熟，你可以既有效又毫发无伤的将敌人打倒。而且，雷电系和冰系的陷阱是很强的，这一点希望你能够记住。

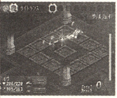
也要好好的利用地形

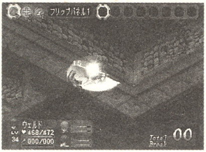


对物理防御力很高的妖怪是不能用武器进行攻击的。在与这种敌人进行战斗时，可以使用主人公的翻转壁板而使其落在没有地板的地形中。除了能够飞行的妖怪之外，这种方法能够将妖怪在瞬间打倒，很便利。

2. 使用武器和魔法打倒妖怪

如果游戏人物的能力很高的话，那么使用武器和魔法来打倒妖怪是最安全的。但是，这同时也存在受到损伤的可能性，所以将该人物放置到小组的恢复任务上是比较好的方法。





▲▶魔法的攻击受距离的限制，所以只适合于在特定的场合发挥作用。

3. 使用迷宫内的装置打倒妖怪





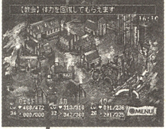
◀▲把你的心态放平稳，不要过份的依赖迷宫中赠送的机关，见机行事吧！

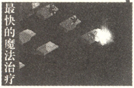
也能够使用迷宫内备有的装置将敌人打倒。虽然这种方法有能够将多数的敌人一口气打倒的这种优点，但是它也存在缺点，那便是你必须要将敌人引到装置那边才行。这是面向已经习惯了一定程度游戏的人们的上级技巧，只要稍微记在脑子里就行了，不能频繁使用。

是在自己的房间中还是在教会中恢复

在探索迷宫的过程中，只能使用同伴的魔法或者物品来恢复体力。但是，在回到城中的情况下，你可以使用以下2种方法。其中1种是在自己房间的床上休息。另1种便是前往教会得到恢复魔法。任何1种都不需要钱。

拖着受伤的身体……





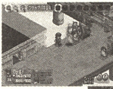
最快的魔法治疗

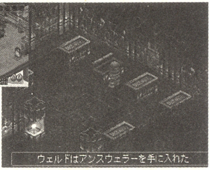


6小时的睡眠

不要将武器和防具列入基本性的应购之物

本来就怎么也攒不下来钱，而武器和防护具的价格又很高，而且陷井和魔法的升级也需要钱，所以不要极力购入武器和防护具，将在迷宫中拾到的东西装备上就可以了。仅仅这样便能够聚齐可以充分战斗的装备品。剩下的钱就用在陷井和魔法的升级上吧！





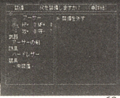
▲▶其实如果不觉得烦索的话，去消灭那些无限出现的敌人也可以获得许多的金钱，这样大家就可以购物了。

小知识　要仔细的核查房间中的物品

一定要调查位于箱子和衣柜中及建筑物中的物品。其中，在铜像似的东西下面也会有武器和物品等东西。

小知识　从同伴那里调配防护具

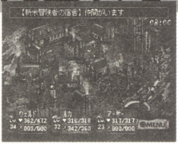
在本作当中，不经常一起行动的人物的防护具会随着游戏的进行而自动被强化。你要定期核查，并且从不使用的同伴那里得到防护具。



冒险的据点——卡鲁斯芭斯蒂德

这是为了达成新的目的的旅程，而且，和同伴的接触……这一切都是从这个场所开始的。

在街市当中存在以下所记的8个建筑物和成为冒险者们活跃的舞台的遗迹的入口。在开始探索迷宫之前，你最好围绕这些建筑物而好好的为冒险做一下准备。而且在卡鲁斯芭斯蒂德中还能弄到各种各样有意思的隐形情报。你一定要对这些进行核查!!



新生冒险者的宿舍

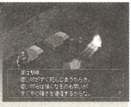
在一起冒险的同伴们的宿舍里，几乎每天都有新生寄居的情况出现。如果分别拜访每间宿舍、住处，与其中的人物对话，那么你便可以将其带入到下一次的迷宫探索中。你可以根据任务来慎重决定小组的成员。



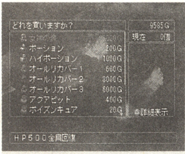
能够获得的物品 在谢鲁因的房间（1F）中有一个小箱子，箱子里面有"防火器"，一定不要错过。

艾斯罗依特人的宿舍

这是前辈冒险者们寄宿的宿舍之1。而且如果谢鲁因的信赖度上升的话，在这里将会发生能够成为同伴的事件。位于2F的谢鲁因的哥哥好像是和一位经常战斗的男人住在一起。而且据说与芭莱斯蒂人的宿舍相比，这间宿舍住着更多和蔼可亲的人……!?



萨迪亚的家



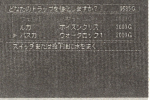
从恢复体力的药到能使人昏厥的状态中复活的药，你要弄到一切种类的药品。对于在冒险中取得的钱财来说，任何物品都有很高的价值设定。如果在对陷阱和魔法进行升级后还有多余的钱的话，那么你也许可以在这里购入一些物品。

芭莱斯蒂人的宿舍



这是前辈冒险者们寄宿的宿舍之2。也许是因为聚集了许多脾气暴燥的人物的缘故，所以有许多人对做为新生冒险者们的游戏者们都很冷淡。特别是2F住着许多气血旺盛的野蛮人，所以每次和他们搭话都会发生争吵，这是令人讨厌的地方。

古姆朗的家



在探索迷宫中不可欠缺的是能够开发陷阱和魔法用具的东西。如果变成强力的陷阱和魔法之后，那么它们的价值就会变得相当高，这也就证明你花的一些钱是并没有白花的。在存钱之时和迷宫攻略停滞不前之时，你可以试着探访一下这里。通过开发新的陷阱和魔法，你也应该能够解开一些一直无法解开的谜。

能够获得的物品 你能得到 PORTION（在铜像下面）、智慧的戒指（桌子上）、精神的戒指（里面房间的柜子中）。

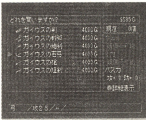
教会

这为人们治愈受伤的身体。温柔的修女"迪区拉"每天为受伤的人们看病的地方。在某种意义上，它在卡鲁斯芭斯蒂德发挥着医院的作用。在游戏进行的过程中，你也会多次受到她的照顾的。



能够获得的物品 力量的戒指、花剑、SOFT LEATHER、妖媚的服装等。

锻工车间

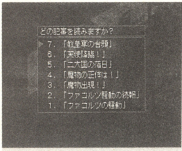


武器的生产地，是名匠"卡依伍斯"的工作场所。他能彻底不休的连续工作5天。因为他的性格很不和悦，所以在序盘中没有机会接触到这个人打造的名刀的，请耐心忍耐。

盗取正在制作的枪 这件事情虽然看起来很危险，但是能够平安无事的弄到正在制作的枪……

能够获得的物品 在序盘中能够获得正在制作中的枪和位于木桶内的水瓶。在里面的房间里，你还可以得到金币和蓝水晶。

酒馆

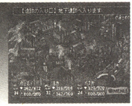


这是住在卡鲁斯芭斯蒂德的人们聚集休憩的场所。除了能够收集对冒险有用的情报之外，你还能购入武器、防具等物品。因为这是十分便利的场所。所以在去迷宫探索之前和回来这后要利用各种各样的时机来频繁的探访这里。

能够获得的物品 这里藏有烤鱼、炸面包、面包×2、叉子、肉干、奶酪和 PORTION 等东西，不要错过。

遗迹的入口

这是隘接卡鲁斯芭斯蒂德和迷宫的唯一出入口。这个门也有防御妖怪侵入城市中的作用，除了探索迷宫的冒险者们以外的人是不能潜入这扇门的。



追踪序盘的 9 项任务!

从这里开始终于要看到等待着冒险者们的任务的攻略了。这次我们要彻底向大家介绍任务 1 至 9 的攻略。

MISSION ① 试金石

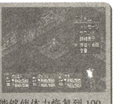
胜利条件:将敌人的巢穴破坏并毁灭

在这里练习武器和计策的娴熟的使用方法



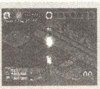
因为是最初的任务，所以敌人很弱、迷宫的制作也并不复杂。但是，因为设定了制限时间，所以要一边注意时间一边来进行攻略。要是需要许多钱财的话，可以在 10 天之内自由使用，以便赚取经验值。总之在这项任务里，最重要的是要适应游戏，而且还要确认陷井的效果等。

落在地图上的物品



在这项任务中，有 3 个像是石棺似的东西，里面全部是 PORTION。它们能够使体力恢复到 100，是非常便利的物品。

推荐成员



在这项任务中没有特别的装置，所以基本上使用哪个同伴都可以。但是，推荐你带上 1 名处于恢复任务的同伴前往，趁这个机会好好的培育人物。

1 POINT ADVICE 要点简析

利用从巢穴中出来的无数的ケイブバイパー来赚取经验值。在巢穴的旁边等待ケイブバイパー进行攻击，然后重复这种操作。在时间允许的范围之内要持续赚取这种经验值。



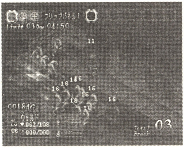
MISSION ② 水滴之石

胜利条件:打倒敌人、赚取许多钱

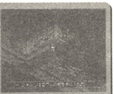
集中干掉敌人

在这里必须要赚取 500(600)的ガルド。即使用普通方法将出现在地图上的敌人打倒也是不能达成目的的，在这里要使用迷宫内的装置来集中打倒敌人。





落在地图上的物品



在这里能够得到的只有手枚而已。但是，因为宝箱所在的场所被封印了，所以需要能够使用冰系的陷阱或魔法的同伴。

推荐成员



为了要取得上面所举的物品，你需要将谢鲁因或艾莱队员诺鲁编入小组之中。之后的话，要带上谁都没有问题。如果没有特别喜欢的人物的话，那么进入恢复系吧!

1 POINT ADVICE 要点简析

在本项任务中，如果你与敌人相距到一定程度之内，那么敌人便会急忙逃走。你要利用这种性质来一边沿着墙边行走一边将敌人赶至你要使用的装置那边。如果不能顺利进行的话，那你只需事先在装置的附近设置翻转壁板就可以了。

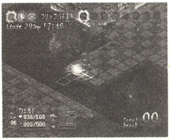


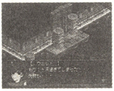
MISSION ③ 拉芙梅尔之叶

胜利条件:在制限时间内达到终点

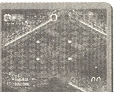
翻转避板的使用方法是完成此项任务的关键

在此项任务中，时间的进行是非常快的，所以你没有时间一边悠闲的将敌人打倒一边来进行游戏。你要一边好好利用翻转壁板来跳过谷槽一边向终点行进。但是，在开始之后将位于宝箱附近的敌人巢穴破坏掉还是较好的，所以要无视敌人、首先将巢穴破坏掉。



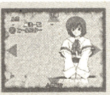


落在地图上的物品



在这里能够得到玛鲁卡的细剑和菲尔卡鲁的枪。菲尔卡鲁的枪能够使用到中盘、是个非常强力的武器。

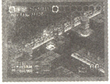
推荐成员



因为这是任务 2 的继续，所以在这里不能选择人物并将其编入小组。但是，因为没有使用特定的陷阱和魔法的状况存在，所以你大可不必担心。

1 POINT ADVICE 要点简析

按住△按键不放便能够在规定范围内自动的设置陷井。在地图的后半段路程中，有的地方是不能使用这个法则的，而有的场所不能事先进入，请参考下面的照片来设置陷阱。

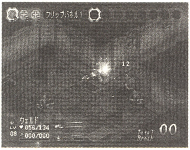


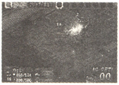
MISSION ④ 美道的住人

胜利条件：到达终点

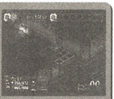
赚取经验值也行、迅速的完成任务也行

在这里只需按动被设置在迷宫里的 3 个开关即可，之后的话，想要干什么都全凭游戏者的自由。考虑以后的事情，提升水平也行，一味的以到达终点为目标也行。但是，有 1 个地方是不能事先进入的，你只能在购入翻转壁板之后再一次进行探访。





落在地图上的物品



在这里能够得到菲尔卡鲁的弓和 2 个防火器。而且在必须使用翻转壁板 3 的地方有菲尔卡鲁的剑。

推荐成员



在这里没特别指定的人物。只要带上想要提升水平和自己喜欢的人物前往就 OK 了，当然，等级也是要考虑的。

1 POINT ADVICE 要点简析

如果将翻转壁板 3 弄到手之后，那么只需再侵入该处 1 次就可以了。将翻转壁板 3 设置在写真的位置上之后，你就能够到达菲尔卡鲁的剑所在的地方了。如果平安无事的将剑弄到手之后，那么只要返回到总地图中就可以了。

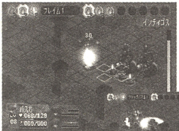


MISSION ⑤ 救出

胜利条件：利用火或冰来打倒印第高斯

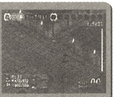
用维鲁特和帕斯卡搭配来击破印第高斯

普通的攻击是不能给与印第高斯任何伤害的。在这里要遵循巴尔戴斯的教导，首先用帕斯卡来攻击绿色的印第高斯。于是，印第高斯身体的颜色将会变成紫色，这时再用维鲁特给与它致死的损伤。如果它身体的颜色又变回了原来的颜色的话，那还要用帕斯卡来攻击绿色的它，之后只要重复这种操作便能将它打倒。



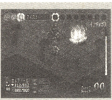


落在地图上的物品



在这项任务中能够得到 12 份 PORTION。而且如果在印第高斯之战结束之后再来探访这里的话，你能够得到芭拉特的剑。

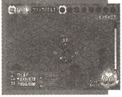
推荐成员



因为要让维鲁特和帕斯卡来参加印第高斯之战，所以之后只需将做为恢复任务的鲁卡或塞拉加入成员即可。

1 POINT ADVICE 要点简析

要尽可能的接近印第高斯，同时也要注意选择能够用维鲁特的武器进行攻击。如果印第高斯陷入受到损伤的状态的话，那么它也只是个妖怪而已了，你只要连续给与它损伤就 OK 了。



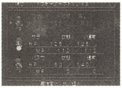
MISSION ⑥ 太阳的神殿

胜利条件：到达终点

稳稳的越过一个又一个的障碍

虽然没有时间限制，但是在这里，如果不将全部的妖怪打倒便不能继续前进，所以，你要在这项任务中使用武器和陷阱来排除障碍，一点一点的、稳稳的向前行进。地图很简单，所以你应该不会迷路，但要注意自己的体力。



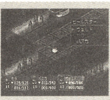


落在地图上的物品



在项任务中，你能够得到 PORTION、太阳的头饰和隐士的弓。谬拉的石版可以用来制作翻转壁板了。

推荐成员



为了取得太阳的头饰，你要将能够使用火系的陷阱或魔法的人物加入到小组当中。再考虑到物理攻击力之后，阿塞是最佳人选。

1 POINT ADVICE 要点简析

在敌人回转时进行攻击是没用的。只有当他来回躲避、停止回转之时才可以用维鲁特和阿塞等物理攻击力很高的人物来进行攻击，只要反复重复这种操作即可。

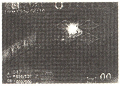
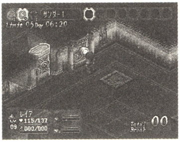


MISSION ⑦ 寻人

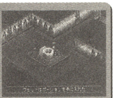
胜利条件:将敌人全灭

顺利的将敌人引到装有带刺柱子的位置

将位于开始地点的带刺柱子移动到里面房间的装置的位置之后,游戏将会进行得比较简单。在任务开始后要将操作人物变更成莱阿,并让他将柱子逐渐移动到里面的房间。而且要使用武器将柱子设置在装置的正上方。

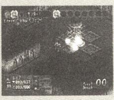



落在地图上的物品



在这项任务中只能取得PORTION而已。它们隐藏在女神像所在房间的左侧的一间小房间里。

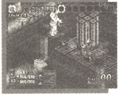
推荐成员



为了要移动带刺柱子,你有必要使用能够使用雷属性攻击的陷阱或魔法的人物,在这里我们向大家推荐莱阿。

1 POINT ADVICE 要点简析

在本项任务中,如果你不将敌人引到大厅旁边的小房间中将其打倒,那么你早晚要被绕着大厅转来转去的敌人打倒,反正你和敌人是不可能一起倒下去的。

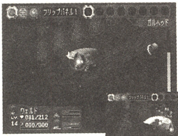


MISSION ⑧ 钢铁的审问者

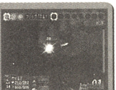
胜利条件:利用瓦砾和柱子将盖迪安打倒

发挥全体人物的特征、坚持战斗

盖迪安的攻击范围很广,所以你不能采用物理攻击。你要在迷宫内转来转去、寻找空隙、在看准机会的情况下给与敌人致命的伤害。顺便说一句,在最初的形态下是不能使用武器进行攻击的。你可以把落在地图上的瓦砾当作武器对盖迪安进攻。在此任务中,如果过于急躁便会失败,一定要注意啊!

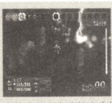



落在地图上的物品



因为是关底之战,所以不会落有任何1个宝箱。但是,每当破坏敌人的零件和身体之后,你便能够得到菲尔卡鲁的短剑莱克的石版。

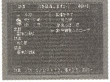
推荐成员



和能够使用雷电来阻止敌人的行动的莱阿,和能够恢复体力的鲁卡或拉塞来构成小组,这是我们的建议。

1 POINT ADVICE 要点简析

在完成任务7之后,通往西边18层的道路便会敞开。这里有4个宝箱,其中分别装有帕拉特的逆剑、帕拉特的弓、卡依姆的枪和守护圣人的长袍。每一样都是对冒险有用的东西,所以一定要拿到!!

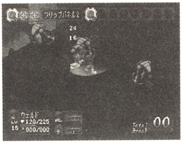


MISSION ⑨ 谢奥尔之柱

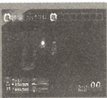
胜利条件:到达终点

只要备有真空管,那么清关将会变得很简单

在进入这项任务之前要先购入真空管。如果不这样的话,你便不能移开挡路的岩石,也就意味着你无法前进。如果有这种准备的话,那么剩下的便不会有任何问题。巧妙的避开敌人的攻击,使用翻转壁板来达到终点。

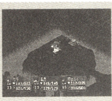



落在地图上的物品



在这里能够得到的物品只有能够装备的风之枪和能够使体力恢复到100的PORTION,除此之外什么也没有了。

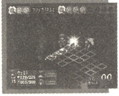
推荐成员



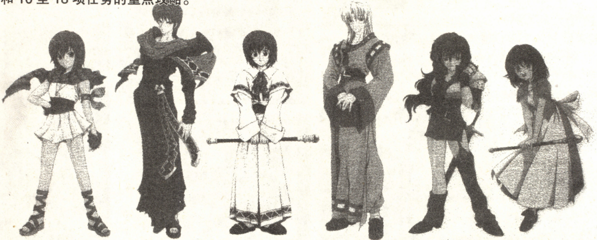
除了能够使用恢复魔法的人物之外,将任何人编入小组都不会有问题。你最好带上想借此机会来赚取经验值的人去冒险。

1 POINT ADVICE 要点简析

我们在这里要为大家介绍利用翻转壁板来轻松赚取经验值的方法。首先要按照下面的那样,将翻转壁板设置在4个位置上,然后在陷阱的旁边等待,敌人会轻易的落入陷阱之中。

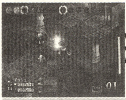


我们将继续为大家介绍完成任务的方法。这部分我们要向大家介绍能够使冒险变轻松的小机关和 10 至 18 项任务的重点攻略。

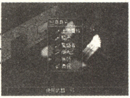


我们要为大家奉上能够使冒险变轻松的情报

在中盘也有 9 项任务。因为自由度很高，所以如果没有攻略的话是很难过关的。在一定程度上，如果不记往一些对战斗和迷宫探索有益的技巧是很容易在强大的妖怪面前取得失败的。所以，我们就要在这里向大家介绍一些绝对有用的技巧。等待着我们的将是激烈的战斗，所以要尽可能多做些准备，绝不能怠慢。



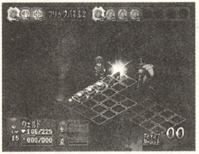
主人公的培养



优先陷阱的开发!!

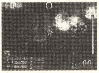


你一定要优先陷阱的开发，因为真空管和翻转壁板 3 都是后半段战斗中的必要之物，所以你也要计划性的储备一些资金。



将维鲁特(主人公)变强大!!

当维鲁特的职业是骑士（一把剑）和农民（两把剑）时，没有必要特别培育别的人物。你只要专心的将维鲁特变强大即可将敌人打倒，不会有任何问题，之后只要将能够使用恢复魔法的人物的水平提升就可以达到完美状态。





基本上是可以一边自由的选择小组的成员一边来进行游戏，但是，如果经常零乱的使用人物的话，那么等到最终之战时将会变得很辛苦，所以最好要用相同的人物来进行冒险。

在一定程度上进行特定的人物培育

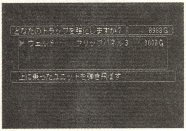
将敌人集中打倒，获取大量的ガルト



故事在临近中盘之后，武器、防护具和陷阱的价格会急骤升高。怎么说呢？本作是靠吃储蓄来进行的游戏，所以聚集全体人员的份额是很困难的。因此，要趁着在难易度很低的序盘阶段大量赚取金钱。虽然在程序上有些麻烦，但是……



能够反复多次潜入迷宫



在本作中，随着时间的行进和事件的进行，迷宫内未开的部分将会逐渐能够前往。因此，虽说是打完 1 次的地方，但是也是能够再次踏入进去的。你可以前往去那里核查里面有没有出现一些新的东西。

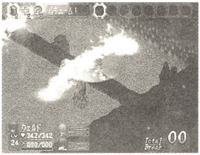
列举出 18 项任务，物语也终于要渐入佳境

这次我们要向大家介绍任务 10 到 18 的重点攻略！首先便是不要错过落在迷宫内的物品！！

MISSION ⑩ 炼狱之魔兽

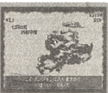
胜利条件：将敌人全灭

一边很好的利用浮石一边进行游戏



在通向下一个岛(?)的窄小路时，你要一边用落在地图上的浮石一边前进。如果不这样的话，你会受到处于通路上的人物的火攻击。只要遵守这个规则便可以顺利通过。在尽可能近的距离对敌人发起攻击便可以将敌人打倒，如果不想被烧掉的话，那么你要事先使用水瓶。

落在地图上的物品



在这里能够获得 PORTION、莱基的石版(雷的封印之处)、炫铠甲和光明的锡杖。如果没有翻转壁 3 便不能获得最后 1 项。

推荐成员



带上能够解除雷的封印的人物去冒险。在这里不用特别考虑战斗力，所以基本上只要是能够使用雷系的魔法和陷阱的人物就可以了。

1 POINT ADVICE 要点简析

有 2 处是必须要翻转壁板 3 的。第 1 处是离入口最近的小道上，只有使用翻转壁板才可到达左边的岛上，另 1 处是下面的祠面的位置。这 2 处都藏有重要的物品，注意啊！



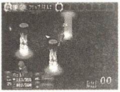
MISSION ⑪ 战斗的遗言

胜利条件：救出奥贝鲁德

在开始之后就要以救出奥贝鲁德为目标！

在任务开始之后马上要向地图的上方行进。之后，要一边躲避敌人的攻击一边改向左方。在使用翻转壁板到达小岛并取得 PORTION 之后，还要继续向上行进，之后只要朝着奥贝鲁德所在的地方行进就可以了。使用岩石做为武器来进行破坏。



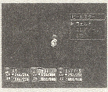


落在地图上的物品



在这里能够获得 PORTION、卡鲁帕斯的石版和裁判的锡杖。在打倒敌人之后，战士的杖便会落下。

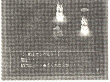
推荐成员



因为没有特别的守护物品的封印等东西的存在，所以在这里不用带上特定的人物。带上自己喜欢的人物或想要提升水平的人物去冒险吧！

1 POINT ADVICE 要点简析

在破坏奥贝鲁德正后方的柱子及打倒 2 个妖怪之后，你首先要将地图上所剩的妖怪全部打倒。之后便与奥贝鲁德进行对话，当敌人全部被打倒之后，你就可以悠闲的在地图上行走了。

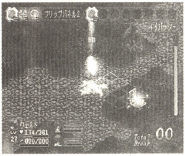


MISSION ⑫ 地狱之火的假面

胜利条件：打倒敌人

如若有富余的话便要赚取经验值。如果不便要集中攻击关底的敌人

如果敌人开始降下火球的话，那么你要专注地图上大的变化，你要在最开始之时使敌人的体力降到一定程度，之后便要尽可能的对敌人进行攻击，并将其打倒。在负责恢复任务的 MP 归零之前要重复这种操作。



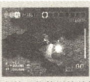


落在地图上的物品



在这里能够得到力量之杖和 PORTION。力量之杖是在战斗中间得到的，而 PORTION 则是打倒敌人之后得到的。

推荐成员



在这里没有如果不带上谁便不能完成任务的特定角色。但是，在维鲁特不能使用枪的情况时，要将谢鲁因放到小组中，这样便能够使战斗变轻松。

1 POINT ADVICE 要点简析

在打倒敌人之后，火球会无限制的落下来。你要一边使用维鲁特的翻图壁板，一边赶紧逃向出口。如果维鲁特死了的话，那游戏便不能进行下去。

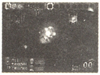


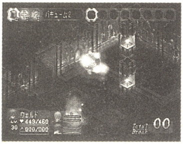
MISSION 13 冰之回廊

胜利条件:利用反射柱、以到达终点为目标

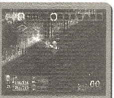
打倒敌人很简单。以到达终点为目标

在这项任务中，能不能使用反射柱来推翻魔力是重点所在。你要一边使用维鲁特的陷阱“真空管”一边来诱导柱子。特别难的地方已经标在了下面，所以你要参考下图来移动柱子。由于场所的不同，维鲁特的身体也必须使用。





落在地图上的物品



落在这里的只有霸王的护臂具。但是，在这个宝箱的前面有能够用雷属性的魔法和陷阱解开的封印。

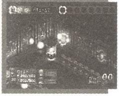
推荐成员



就是上面所记载的那样，这里有被施加雷的封印场所。所以你要将依维和奥尔菲伍斯编入小组并让他们解开封印。

1 POINT ADVICE 要点简析

首先要将柱子放置在特定的位置。一旦离开房间而身体发蓝之后要再回来。这之后，只要按住1次左下的柱子，并将维鲁特配置到上面柱子的右边就可以了。如果魔力反射的话，那么要马上移动到柱子的上侧。你还要再一次推翻魔力。

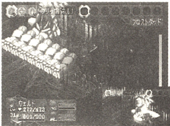


MISSION 14 被封印的古代神

胜利条件:フロストダッド倒

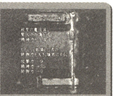
打倒敌人

在破坏敌人的两腕之时，要先破坏他的右腕，因为右腕能够进行冷冻身体的攻击。破坏右腕之后再破坏左腕。左腕配有分身攻击。因此，你要在下面的位置等待时机，等到他的手腕到达眼前之时再进行攻击。这样一来你便能够赚取到永久性的经验值。



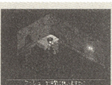


落在地图上的物品



这里没有隐藏在特定位置的物品。但是，在你破坏他的右腕之后可以能到冰神的锡杖，在破坏左腕之后可以得到艾因雷鲁的杖。

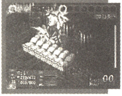
推荐成员



因为这是单纯的打倒关底人物的任务，所以在维鲁特之外再带上2名恢复任务的人物比较好。如果有人想要提升水平的话，那么就将他编入小组。

1 POINT ADVICE 要点简析

当然，如果无视他的两腕而突然将他打倒也OK。在这种场况下，你一定要一边注意他两腕的攻击一边进行自己的攻击。从侧面进行攻击是最好的选择。在任务开始之后要马上采取攻击。

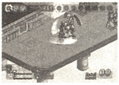


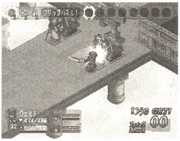
MISSION 15 地中之空

胜利条件:将敌人全部打倒

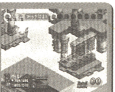
一边打倒敌人一边破坏石像

从天使(?)形状的石像中会涌出来无数的敌人，所以只要一发现石像首先要将其破坏掉，而且要对剩下的敌人集中性的1个1个进行攻击。你可以利用无限制的涌出来的敌人来赚取经验值。要使用翻转壁板来探索各个角落。



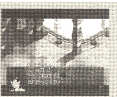


落在地图上的物品



在这里，你能够获得PORION×2、圣者的头饰、风之弓等相当多数量的物品。一定要把它们全部获取!

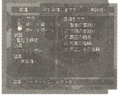
推荐成员



因为有的场所中必须要解开火的封印，所以要将能够使用火属性的魔法或陷阱的人物编入小组。

1 POINT ADVICE 要点简析

如果开发完翻转壁板3之后，要再一次回到迷宫。如果将翻转壁板3设置在特定的位置上的话，那么你便可以取得位于画面右端的柱子中的物品。基中间是圣者的头饰，装备之后，MP能增加50。

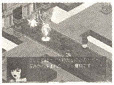
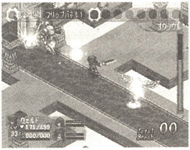


MISSION 16 发光的人

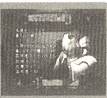
胜利条件:打倒天使安德鲁

要首先破坏飞出敌人的石像

完成这项任务的方法有 2 种。1 种便是上面所写的那样,打倒天使安德鲁。另 1 种便是害死做为同伴的鲁卡。2 种方法都可以完成任务,但是在考虑到以后的事情之后,还是选择打倒安德鲁的方法比较好,在任务开始之后要马上破坏飞出敌人的石像。

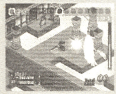



落在地图上的物品



在这里能够获得基鲁特恩的石版和 PORTION ×2、还有煽动用的长袍。在破坏石像之后就要全部获取。

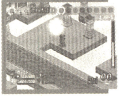
推荐成员



首先要将做为恢复任务的塞拉加入小组,之后,基本上是加入谁都可以。将培育至今的人物加入到小组中吧!

1 POINT ADVICE 要点简析

无论在什么地方出现什么样的情况,都不要犹豫,贯彻自己的想法,就算你选择了害死作为同伴的鲁卡,你也不要在作战中出现什么破绽,只有只样才能顺利的通过。

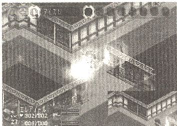
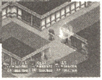


MISSION 17 能够选择的骑士们

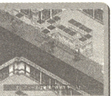
胜利条件:不要打倒骑士团、以到达终点为目标

一边用冰属性的魔法和陷阱来冷冻骑士团一边来进行游戏

只要打倒骑士团的任何 1 人,这个任务便完成了。因此,你要一边使用冰属性的魔法和陷阱来冷冻骑士团一边来一点一点的进行游戏。在这种时候如果可能的话,你要将骑士团引到 1 间房间里集中的冷冻起来,然后要堵住门口而顺利的将追手让过去。注意千万不要被敌人退至死胡同中。

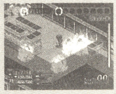



落在地图上的物品



在这项任务中能够获得的物品有龙骑士的铠甲和龙头的逆剑。龙骑士的铠甲能够在终盘中使用,所以一定要取得。

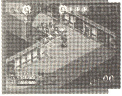
推荐成员



推荐大家使用拥有能够任意起动的陷阱的莱阿诺鲁。谢鲁因的陷阱如若不攻击便不能起动,所以使用起来很不方便。

1 POINT ADVICE 要点简析

将下一个房间的门打开之后,要保持这种开着的状态而侵入房间。将位于新的房间中的骑士团引到至今所在的房间中并冰冻起来,然后关上门。这样一来的话,你可以在下一间房间中什么也不干。

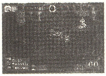
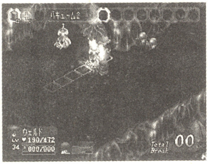


MISSION 18 精神之海

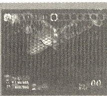
胜利条件:以终点为目标

一边解开迷宫内的装置一边一点一点逐渐前进

在这个迷宫中没有很多装置,例如必须将骷髅型的巨大蜡烛放在指定场所、如果不按开关便不能前进等等。而且没有时间限制,所以可以悠闲的向终点慢慢行进。

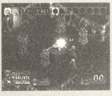



落在地图上的物品



在这里能够获得 PORTION ×3、雷电的铠甲 ×2、铠甲能够为人物解消中毒状态,所以是件非常便利的物品。

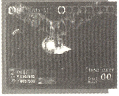
推荐成员



从这里开始只能和同伴 2 人进行行动。因此,要将拥有恢复任务的人物放在小组的成员之中。一起共命吧!

1 POINT ADVICE 要点简析

在本项任务中没有什么必须知道的事情。但是,好好利用位于房间的物品才能够更安全的到达终点。如果发现了新东西的话,那么首先要确认它能不能动。



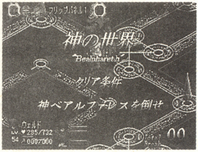
我们已经在前面的 2 部分中向大家揭载了任务攻略的一些重点建议，这次的攻略也是最后的 1 部分了。

随着故事的终盘，结局的到来，与拥有压倒性的力量的敌人进行的关底之战也会有所增多。使出全力吧！

当然下面还有一些小的窍门，这也是最后的部分了！

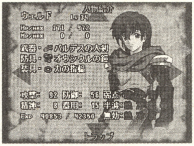






用这种方法赚取经验值和ガルト就很完美了!!

为了打倒阻挡在主人公面前的关底人物们，需要更强力的武器，陷阱及优秀的基本能力值，因此，我们要在这里向大家介绍能够有效的赚取经验值和ガルト的重点，其中 1 种能轻松的赚取到经验值，而另外 1 种能同时赚取经验值和ガルト。



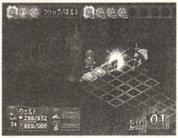
利用 NB 这种效果很高的武器

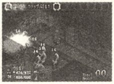
这是在“炼狱”，而且只有当小组中有使枪的人物存在时才能够实现的方法。虽然状况和场所都已经被限定，但是你能够非常简单的赚取到经验值和ガルト。站在右边揭载的写真的场所，连打攻击按键吧！





有效活用陷阱和装置



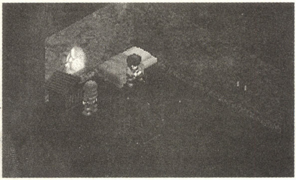


◀▲如果是在敌人无限出现的任务中的话，那你能够在时间允许的范围内赚取经验值。如果敌人落在陷阱中的话，你要马上在同一场所设置新的陷阱。

在这之前，我们已经向大家介绍过多次了，如果能够有效的利用陷阱和装置便能够赚取经验值。就像左面的写真那样，在没有地面的场所附近设置翻转壁板，敌人便会很轻易的落入其中。如果这样的话，你可以通过 ONE ACTION 便能够打倒敌人，能够毫不费事的赚到经验值。之后，直到你满意之前，你都可以反复这种操作。

由于时间的进行，能够弄到手的物品也……

在本作当中，由于时间的进行，有些物品也能够渐渐的弄到手。因此，在完成任务之后，你要在继续故事之前而再一次试着进入你所靠近的某个建筑物之内。这样一来的话，也许会能够得到意料之外的物品。



即使 TOTAL BREAK 超过了 99 也要继续攻击

刚才在右上已经介绍过的赚取经验值的方法，同时也能够赚取到大量的ガルト。但是，有一点希望大家注意，那便是希望大家在 TOTOL BREAK 超过 99 之前一定不要停止攻击，因为 BREAK 数超过 99 时，你将获取 20000 ガルト的奖励。





▶◀最重要的是要持续攻击。如果敌人从后面出现的话，那你就要在转过身之后进行攻击，不要惊慌。

一口气从任务 19 攻到最后

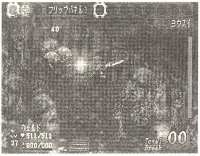
在前 2 部分中我们已经向大家介绍过任务 1 至任务 18，这次终于迎来了最后。

MISSION 19 精神的漩涡

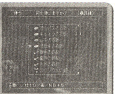
胜利条件：在它的头出来之时进行攻击，打倒アーリマ

破坏巢穴之后再对关底人物进行攻击

在攻击关底人物アーリマ之前，你首先破坏位于两侧的ヨウスイ的巢穴。之后，要一边避开风一边靠近关底人物。这时，一定要从左侧开始接近，而且要趁着它的脸从本体中央的圆形地方出来时进行正面攻击。进行一次攻击之后要向关底人物的左侧进行移动，如果反复这种操作便能够轻松的打倒它。



落在地图上的物品



地图上没有预先准备好的宝箱等东西。但是，在破坏ヨウスイ的巢穴之时，你能够得到オセル的石版。

推荐成员



因为在这里已经规定了要和你一定行动的人物，所以没有可以算得上是推荐的人物。如果按照理论进行的话，那么回复系十有八九应该会成为同伴，与那个人一起行动吧！

1 POINT ADVICE 要点简析

在利用ヨウスイ赚取经验值时，注意不要破坏位于旁边的巢穴。做法是站在巢穴的左侧，在那里只要持续出剑便可以了。要是使用剑士或使枪的人物的话，那么要从ヨウスイ出现的侧面进行攻击。



MISSION 20 精神的道路

胜利条件：在制限时间内，以达到终点为目标

没有时间闲逛，要向终点突进！

因为限制时间很短，所以你没有时间一边悠闲的探索迷宫一边前进，在游戏几次之后，把握到达终点的道路。向终点突进，虽然在途中有 2 个物品，但是每 1 个的重要度都不高，所以你没有必要勉强取得，只顾一味的向终点前进就可以了。





落在地图上的物品



能够获得 1 个ポーション和邪眼的铠甲。而且在打倒アェイスキラー之时，会落下力神的锡杖。

推荐成员



这里也和前一项任务相同，能够带上的成员已经被决定好了，如果在这之前经常带上回复系的话，那么在这里应该是将ルカ（或者サラ）组进了小组，一起共命运吧！

1 POINT ADVICE 要点简析

如果你不是时刻想要物品的话，那么从任务开始就只顾一味的利用翻转避板来向终点前进就可以了。这样一来的话，你能够更加快速的到达终点。当然，同样也需要无视所有敌人。

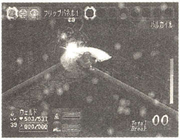


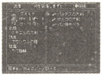
MISSION 21 仇恨神的人

胜利条件：打倒圣者バルカイル

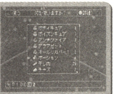
预测关底人物的动向，在非常接近的状态下应战

成为损伤源的攻击全部是魔法系的，而且移动速度很慢，所以你要从任务一开始就非常接近关底人物，在接近战中进行攻击是最安全的。如果在这之前已经很大幅度的提高了水平，并且装备上了物理攻击力很高的武器的话，那么你应该能够在转眼间便将敌人倒打。





落在地图上的物品



很遗憾，在这项任务中，你不能取得任何一样物品，如果是想要强力的武器的话，那么还是在商店中购入吧！

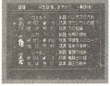
推荐成员



如果将拥有能够回复体力的魔法的人物放在小组中的话，那么再随便加上任何人都无所谓了，如果不放心的话，那么你可以将剩下的 2 个人全部选用回复系。完全没有必要苦恼，你可以自由选择。

1 POINT ADVICE 要点简析

如果拥有最上级魔法的人物存在的话，那么要在任务开始之后马上使用他的魔法。如果水平很高的话，那么通过一击便可以打倒第 1 形态。但是，受到损伤的可能性也会上升，这一点请注意。

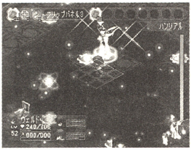


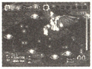
MISSION 22 悲伤的圣者们

胜利条件：打倒圣者ハンリアル

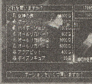
不要惧怕ハンリアル的攻击，挑战接近战

如果在此之前培育了物理攻击力很高的人物的话，那么要在任务开始之后积极的缩短距离，挑战接近战。当然了，虽然多少会受一些损伤，但是只要有一个回复系的话，那便足够了，你要完全无视损伤，使用特理攻击力很高的人物一味的进行攻击吧！斩到4～5回之后便可获胜。



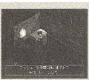


落在地图上的物品



由于只是结束战斗便结束任务了，所以地图上并没有准备宝箱等东西。因此，能够弄到手的物品也没有。

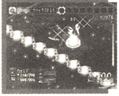
推荐成员



其中1人最好选择能够回复体力的ルカ和サラ。另外1个人没有特别的限制。无论是善长魔法的人物也好，还是物理攻击力很高的人物也好，你都可以选择。

1 POINT ADVICE 要点简析

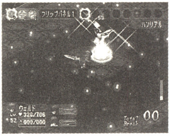
如果怎样都不能很好的避开关底人物的攻击的话，那么在向关底人物进行直线攻击时要有会受到损伤的心理准备。而且一定要在距离接近之后再攻击。如果确实击中的话，那么敌人的体力应该会下降。



详细解说 关底之战攻略

敌人向自己发出的，能够同时发出2～3发的魔法弹是最难对付的。在这种情况下你只能仔细观察弹的反射角度而进行躲避。除此之外的攻击，你只要错开自己与关底人物的轴便可以简单避开。但是，与其一边担心这些攻击一边战斗，还不如无视这一切而一味接近关底人物并进行攻击的好。这是一场依靠体力的战斗。





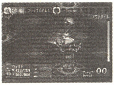
MISSION 23 最后的封印

胜利条件：打倒圣者アヴァダイル

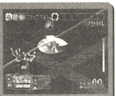
在关底人物的面前，首先要破坏它脑内的装置

如果不破坏脑内的装置的话，那么便不能给与敌人强劲的损伤。因此，在战斗开始之后首先要破坏被设置在地图上的5～6个装置。这样一来便能够给与敌人30～40的损伤。之后就只要挑战接近战便OK了。





落在地图上的物品



在这项任务中也没有能够从被设置在地图上的宝箱等东西中取得的任何物品。你只能赶紧将关底人物打倒而完成任务。

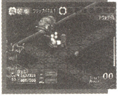
推荐成员



只要将能够使用回复魔法的ルカ或サラ放入小组之后就可以安心了。之后在ウェルド的攻击力很低的情况下，只要将アッシュ或アーサー等加入成员就可以了。

1 POINT ADVICE 要点简析

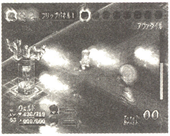
因为关底人物会从你的背后出现，所以你要通过最小限度的动作而错开轴来进行相互攻击。之后你要毫不间歇的对敌人进行攻击。只要反复几次这种操作之后便可以简单的打倒アヴァダイル。



详细解说 关底之战攻略

在进行物理攻击的人物的水平很低的情况下，你要尽可能多的破坏被设置在地图上的脑的装置。如果不这样做的话，那么你是无论如何也不能给与关底人物损伤的。而且如果你非常接近这个关底人物的话，那么它便不能使用威力强劲的一些攻击。所以在破坏脑的装置之后，你要接近关底人物，当发现空隙之后便要反复物理攻击。如果在避开关底人物的攻击之后再出剑的话，那么你是不会输的。



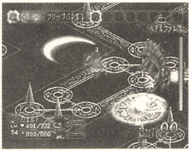


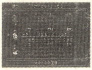
MISSION 24 神的世界

胜利条件：打倒神ベアルファレス

充分的对应逐渐变强的ベアルファレス吧!

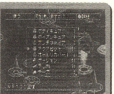
神ベアルファレス能够进化到第三形态。做为与这个关底人物进行战斗的前提，你首先要多少准备一些能够回复 HP 和 MP 的物品。而且，希望你能够使用"エルヴンマント"(能够将对手的魔法弹原封不动的反弹回去）的人物放在小组之内。这样一来的话，关底之战的准备就完美了。





落在地图上的物品

在ベアルファレス战中也没有落在地图上的物品。虽然有些遗憾，但是这可以令你更加集中精神的进入到这场最终决斗中。



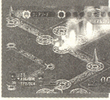
推荐成员



因为成员会从前一项的任务中带入此项任务，所以你不可能进行替换。你要有决死的心理准备来挑战最终决战。

1 POINT ADVICE 要点简析

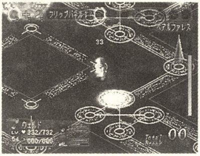
如果要想ベアルファレス战稍微轻松一些的话，那么开发出能够反弹对手的魔法弹的"エルヴンマント"是比较好的，虽奖第3个人也能够自由的进行选定。但是是用ノエル呢？还是用ディアス呢？……这是令人苦恼的地方。

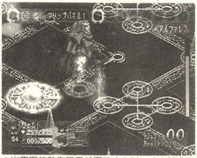


VS 第一形态 利用物理攻击力很高的人物来从正面决胜负

一味的挑战接近战

在攻击不是很强烈，而且能够很容易的看出ベアルファレス的动向的第一形态中，你要使用物理攻击力很高的人物。仔细观察ベアルファレス所在位置的周边情况，对它的动向做出预测，然后进行近距离的物理攻击。在这里没有必要使用"エルヴンマント"。





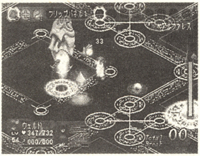
▲当周围的动作眼看就要停止之时，或者关底人物要扔出石头之时，便是你进行攻击的机会。

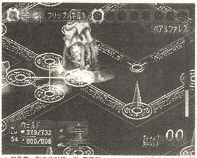
动作停止之时便是攻击的机会!

VS 第二形态 还可以使用物理攻击力很高的人物

总之就是要缩短距离

如果到了这种形态的话，那么你还可以使用物理攻击力很高的人物做为主力。基本性的战斗方法与第一形态时的相同。但是，ベアルファレス的攻击会变得强烈些，所以受到损伤的概率也会有所上升。如果想要安全的将其打倒的话，那么你就要使用能够使用"エルヴンマント"的人物。





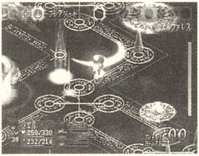
▲就象第一形态的时候一样，周围和ベアルファレス的动作停止之时便是攻击的机会。但是如果勉强进行攻击的话，你也有可能受到大损伤。

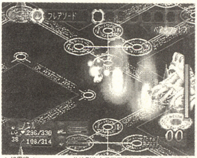
仔细观察ベアルファレス的动作而战斗

VS 最终形态 使用能够使用"エルヴンマント"的人物进行应战

反弹魔法弹的攻击

到达最终形态之后，ベアルファレス的攻击会变得越发强烈，你能够进行回避的水平也会渐渐降低。因此，在战斗开始之后要马上使用"エルヴンマント"来反弹魔法弹。之后，要尽可能的移动到ベアルファレス的正面，对方在进行波形攻击时，你就要用魔法进行反攻!!





▲如果将ベアルファレス的波形攻击反弹回去的话，那么马上要用"フレアソード"进行反击。只要反复这种操作便能够打倒ベアルファレス。

你的攻击手段是『フレアソード』

高机动幻想

这是一款非常优秀的作品，虽然之前没有什么广告投入，但凭借SCE细致的风格应该可以吸引不少的玩家。这里是面对游戏初级者的攻略，因为版面有限，有机会再为大家献上中、高级者篇。

机种：PS　厂商：SCE　类型：AVG　媒体：CD－ROM



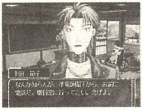
向目标SRANKCLEAR 基本流程

作为攻略的开始，我们将为成为S等级而进行理想性的流程解说，比起突然的出击命令和意外事件来，日常流程的进行更为重要，在玩时要有条理。



使效率良好的游戏进行方式

如果你要达到S级的话，那么你首先必须要通过战车兵的考试。这在序盘中是学校每日都有的必须项目。每天上学并灵活使用上课外的时间。



Check! 不上课可以吗？

在序盘中每天上学当然最好，但也有因需要参加实战而停课的情况发生。例如前一天晚上要作弹药补充。上午上课时会下达出击命令。这时补充弹药装备的考虑优先于学业。同样，若在战斗中出现故障或大伤害，下午也要停课去维修。

全天日程参考！

这里是一天的具体日程。日程安排主要以上学为主，分为上午和下午学的平日（星期一（月）－星期五（金），下午没课的星期六（土），和一天自由的星期日（日）。不过要注意的是，下达出击命令去战斗后，一天也就结束了。

平日里的日程

一天的开始，上学 ▶ HR～上午的课 ▶ 午休

午休是12：30～13：34约一个小时。这么短的时间来进行技能训练实在勉强，不如和NPC们加深和睦关系。在自由时间里也易进行个人提案。此外，向芝村准龙老师请愿或对士魂号进行武装变更都可以进行。

▶ 下午的课 ▶ 放学后

下午上完课后16:10～18:59是工作时间，19:00～次日6:00是自由时间，限于体力和精力，用自由时间训练或工作不太明智。要记住工作时间和个人内容的提案会互相影响。

▶ 一日结束

一日结束的条件是：“到次日早6:00”，“在周边地图画面上选择终了”，“战斗出击，战斗终了。”这三者之一（也有例外情况）。参加实战时，后果要将当时的战果报告和速水的工作成果完成。

六、日的日程

周六下午没有课，工作时间和平时一样到18：59。因为工作时间比平时长，所以安排也不尽相同。星期天是休息日，没有工作（但会有下达出击命令的情况）。可以一天自由支配时间，可以和NPC通讯，抛开工作，对各类事态采取相应反应。



顺利进行的地点日程

按照上面的日程，可以使每天的流程都顺利进行。依着下面的各个地点，有助你的流程更通畅。

注意：不上课，或是参数不足，就会晚一天的时间单位。序盘的重点就是尽量早一些能够参加实战。

游戏全体流程

3/4～3/11 上课&战斗训练 ▶ 3/12 战车兵训练（▶ 不合格 ▶ 补考）

战车兵考试合格你就是正式驾驶员了，不合格的话就要一直补考到及格。

▶ 3/16 善行，若宫到达（▶ 参数不足 ▶ 一直训练到达标）

身为小队司令的善行和侦察兵若宫到达。此时“体力”，“气力”，“运动”都没达到A级水平的话，就要一直受训练到达到A级水平。

▶ 3/17 濑户口，草原，加藤到达 ▶ 3/20 整备班到达

整备主任原素子列为首席，整备班全体到达。此时NPC也全部出现，在内庭将设置吊架。以后要是有人轻视驾驶员的工作就……。在初次实战前，可变更装备，提高机体性能，争助在战斗中充分展示自己的学艺，取得好成绩。

▶ 3/21～5/10 上课和实战

终于到了要参加实战的日子了，下达出击命令后，如果机体没有故障，就将强制性地参加战斗。下达出击命令的时间在上课时间以外确定时间是不可能知道的，所以一定要好好保养机体，让它永远处于最佳状态。

▶ ENDING

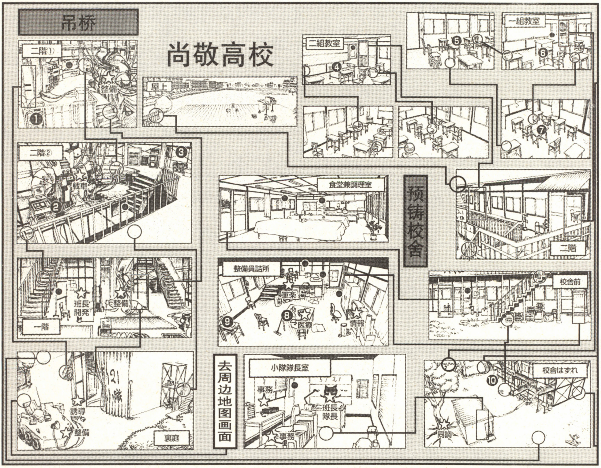
5/10结束时也就是ENDING。在这时，要和速水，NPC们最后谈话。并评算出你的战绩从A～E属哪个等级。如果能满足后面所讲述的S级的标准就将到达结尾。



各场所的位置关系一目了然
尚敬高校和周边地图

尚敬高校和周边施设的关系都可在下图中看到，仔细研究可缩短移动时的时间。在图内出现☆的地方是训练和工作地点，有●标志的是展示有宣传布告之类的地点，好好瞧瞧吧。





各 NPC 常出现的地点和所需指令!

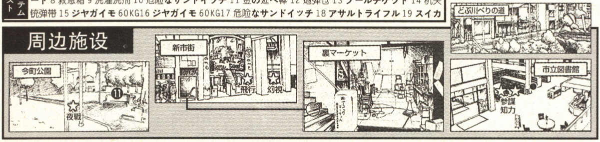
各位 NPC 的职位和常出没的地点都可在本图中找到，当然还有需要的指令供各位玩家参考。这里记录的职位是各角色登场时的军衔，如果后来发生变化，工作地点当然也要变化了。

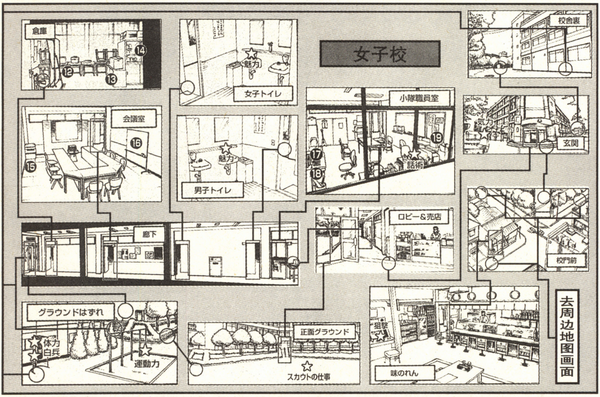
姓名	善行忠孝	壬生屋未央	泷川阳平	速水厚志	芝村 舞
职务	司令	一号机驾驶员	二号机驾驶员	三号机驾驶员	
所在场所	小队队长室	吊架二层			
可取得的指令	はげます/仕事について（注意）/作战会议をしよう	私生活について（注意）/男女关系について（注意）みんながんばがろう/切る（左）	殴る/お金を贷し/交换てしない？/游びに行こう/足で拾う	一绪に训练しない？/昼饭でも一绪にどう？/みんながんばろう/今后について（相谈）	仕事（指示）/训练（指示）/作战会议をしよう/狙いをつける/回避

若宫康光	来须银河	濑户口隆之	东原ののみ	加藤 祭	石津 萌	ブータ
童子军		电梯		指挥车驾驶员兼事物官	指挥车枪手卫生官	猫(?)
ダラウンドはずれ/正面ダラウンド		裏庭		小队长室	整备员诘所	特にをし
一绪に训练しない？/训练（指示）/作战会议をしよう/バッタステップ/振り上げる	作战会议をしよう/ダッシュ/移动射击/上半身ひわり	游びに行こうよ/一绪に歩こう/别れてくれ/デートにう	はげます/あの人と仲良くして/プレゼント/みんながんばろう	昼饭でも一绪にでう？/お金を返せ/交换しない？/みんなでお昼	なんでもない/返し刃/しゃがみ	昼饭でも一绪にでう？/あの人を协力して

アイテムリスト
1G アサルト 2 工具箱 3 强化人工筋肉 4 危险なサンドイッチ 5 危险なサンドイッチ 6 速水の教科书 7 ノート 8 救急箱 9 洗濯洗剂 10 危险なサンドイッチ 11 金の延べ棒 12 炮弹仓 13 プールチケット 14 机关铳弹带 15 ジヤガイモ 60KG16 ジヤガイモ 60KG17 危险なサンドイッチ 18 アサルトライフル 19 スイカ

周边施设





原 素子	远坂圭吾	田代香织	岩田 裕	田边真纪	茜 大介	新井木勇美
整备指令	1号机整备士			2号机整备士		
吊架一层	吊架一层			吊架二层①		



森 精华	狩谷夏树	ヨーコ小杉	中村光弘	本田节子	坂上久臣	芳野春香
3号机整备士			指挥车整备士	先生		
ハンガー二层①			プレハブ校舍屋上	小队职员室		





目标"ULTRA. S"! 学园模式

这篇将对学园模式作彻底分析。我们以成为 S. RANK CLEAR 为前提条件，介绍如何使你成为合格的驾驶员。(不满足 S 级条件就作不成驾驶员)。



想按下去 PIONT22!

在进行学园模式时，会出现"想按下去"或"还是知道的好"这样的选择点。踩上这样的 PIONT，会以复座型的驾驶员继续，这样离成为幻兽击坠数 3000 超 S 级就不远了。



Check! 成为 S 级是学园模式的基本目的

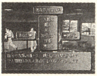
要想达到 S 级，就一定要战胜幻兽。因此，避免无用的形动是基本思想。技能取得和训练对作战而言十分必要。能友好相处的 NPC 也有限制，在机体是复座型之前，身为恋人的芝村舞效率最高。

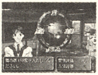


① POINT "爱情值"和"友情值"

要"你情我愿"先调整好参数值

和 NPC 交情好最大的好处就是会告诉你新的指令，但得知新指令的速水和 NPC 的友情值或爱情值要想一致就必须"提案"。第一印象相当重要，所以要好好调整，基本上说，男性 NPC 时上升的是友情值，女性 NPC 时容易上升的是爱情值。这些都要看第一印象值如何，提案可使你们之间的爱情、友情值大大提高。







Check! 对同性和异性的反应不尽相同

在和 NPC 作好朋友时要注意，如果和多位女性 NPC 的爱情值上升，就会发生"争夺战"。发生"争夺战"的坏处是"周围气氛紧张不谐，行动受到限制"，"发言力减 200"这两点。特别是驾驶员的 NPC 若是"不愉快的气氛"，那么机体的保修就得不到有效保护)。为了回避这类事端，对恋人以外的女性 NPC 还是冷淡些好。



▲男性 NPC 的爱情值怎么上升都好，好处大得很。



▲"和你们吃午饭"这种要求一般情况下都会被女性 NPC 否决。



▲和同一组中几位女性 NPC 都交往过密，争夺战是避免不了了。

② POINT 提案指令的成功率

学好谈话技能再提案

在序盘时"发言力""军衔 (阶级)""友情 · 爱情"都处于低值状态，不寻常时提案一般难以通过。不过学好谈话技能可弥补参数值低这一缺点。如果"魅力"的参数也因此而上升的话(话术 2 级以上，魅力 A 级以上)你的提案一般都能通过。

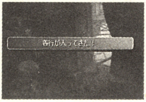
注意时间段

就算达到话术了，也有提案不被接受的情况。要说到原因，那一定与时间段有关。比如在上课期间问"一起去训练吧?"或工作时间"去玩吧"这样不合时宜的提案都将被明确否决。不过提案依 NPC 的性格(不认真，游手好闲的)，也有 OK 的时候。



中盘之后，抑制魅力

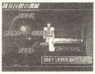
到了中盘后，速水将在战斗中相当活跃而人气上升 (NPC 们的友情，爱情也将提高)。这样在 NPC 和速水的谈话中其他 NPC 的话题也会增加，使你的提案受到抑制，这样抑制你的的"魅力"参数比较明智，不训练还会下降)。



③ POINT 技能学习时的ファジー入力

找出最好的点

在技能学习时要找最好的"ファジー入力"位置，要参考训练后的信息。首先在相应的位置上进行 5 分钟的训练，当出现"ものすごくおしい! (太棒了!)"时注意那个位置，再次站在那里，这次是一个小时(时间越长成功率越高)的训练。





▲当出现「すごくおしい!」记住你的位置，训练时间还差得远呢。

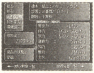
▲学习成功，技能级就升高，要得 3 级花四个小时就够了。

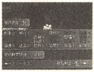
▲用游标在刚才的位置上移动，为更加准确而做轻微调整。

▲如果真的想习得，那要花 4 个小时就差不多了。技能 LEVEL 1 要花 1~2 个小时。

4 POINT 成为驾驶员必要的训练和技能

培养与战斗相关的能力是重点

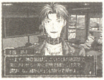




身为驾驶员必要的能力是“体力”,“气力”,“运动力”,这些能力若在序盘就以优先达到S级,中盘后就可以安心进行了。与战斗模式关联重要的技能“夜战”“狙击”“白兵”是必须的。特别是携有导弹和射击为主的复座型技能离不开“夜战”和“狙击”,还有使驾驶员效率提高的“战车”技能,高性能武器所必要的“开发”和在战斗中歌唱GPM的“军乐”技能都能达到S级的话,那么什么样的激战也难不倒你了。

5 POINT 身为驾驶员的工作

维护机体



对机体的检修维护是驾驶员重要的工作。如果不管的话机体的性能就得不到上升,也不会给你补充预备弹药。机体的各能力没有说哪个要优先考虑的,最好全都上升,最好从参数低的性能开始依次上升。在出现重大故障的情况下,最好去请求预备机体。



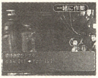
6 POINT 和NPC一同作业

与NPC协手将事办功倍

在训练和工作时,不想一个人干的话,就提案“一起工作(训练)吧?”和NPC一起工作。比起自己一个人来,提高效率将使参数也会上升。

与NPC友好相处使参数上升

和NPC一同作业的第一大好处就是参数值会上升。与此同时,与NPC的友情、爱情值也将上升。作业时间2小时顺利进行下来的话,将达到平时一人4小时的工效,参数上升也将翻倍。不过,有时会让你选择“作业后发言力不上升”或“进行何种训练都无法选择提高某项技能”,所以在序盘中还是别多用为妙。还要注意前面提到的“争夺战”的发生。







作业后可学到技能和指令!

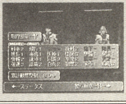


和NPC一同作业还有一个好处,就是在提出两个人都同意的提案时,会得到新的指令(如前所述)。但仅限于“一起工作(训练)吧?”的提案,可以学到NPC所拥有的技能。

Check! 只有NPC才具有的技能

在技能中,有6种是不能通过平时训练取得的。要学习这些技能就只有和拥有这些技能的NPC一同作业才行。如果非常想学到,就先要知道全部技能的情报技能——“天才”。当NPC都登场后。每位NPC是否具有特殊技能请看下表:

NPC习得技能一览



技能	保有NPC
密会	岩田(3)/石津(3)
降下	来须(2)/ヨーコ(2)
统率	善行(2)/茜(2)/芝村(3)
天才	茜(1)/芝村(3)
强运	速水(3)/田边(3)
家事	善行(1)/速水(1)/中村(2)/远坂(1)/加藤(2)/壬生屋(2)/石津(1)/田边(2)/原(1)/ヨーコ(3)

7 POINT MEETING(作战会议)

速水的人气利用价值大

在会议上可以解决小队会议的问题,加深与NPC们的和睦友好度,而发言能否通过执行,还要看速水的人气。参加会议的NPC们将对发言者的提案作出赞成、反对的表决,如果要否决,虽可以举手来陈述意见。但会遭到NPC们的强压,所以最好还是倾向于赞成意见。

会议讨论内容一览

	指令	通过时的效果
整备·装备	一号机改装	变更一号机
	二号机改装	变更二号机
	三号机改装	变更三号机
	关于物资配置	进行以食品到弹药的配置活动
	关于人员调动	变更指定NPC的职务
部队的运营	模拟格斗战	进行模拟格斗点,胜者发言力+100,全员士气+15
	模范舞蹈练习	进行模范舞蹈练习
	训练强化周	会议后一周时间,训练效果加倍
	消灭迟到周	会议后一周时间,迟到要受罚,受与极乐蜻蜓勋章
	士气问题	会议后一周时间,士气向上(无效果),结束时全员士气-30
其他	对00处罚	受罚者被处以10日谨慎。发言力-400,自己以外对受罚者友情评价-40,全体愤怒和和难过+25。
	野营	只学学行们参加的野营。全体气力,体力全回复,全体友情评价+8
	班级交流会	开展班级交流会
	修理校舍	大家一同修理校舍,生活环境+400
	募捐活动	全体展开募捐活动(舞不在时)全体发言力+300(舞不在时),全体气力·体力-25%

8 POINT 人际关系的麻烦消除法

对“妒忌”和“不安”用提案修正







人际关系上的麻烦可是防不胜防，为了能预防和早一些消除，因此这些麻烦带来的不良后果，就要得到可消除这些麻烦的指令。使工作不能进行的“周围气氛紧张不和”和“不愉快的气氛”，都将对你的攻略造成大碍，所以一定要得到“致歉（あやまる）”，“和那人友好相处”和“鼓励(はげます)”这三个指令。

9 POINT 向芝村准老师请求

在此灵活使用发言力

发言力积存够的话，就积极地击上级陈情吧。你请求的内容将在第二天早上产生反应。必须的发言力值可参考下表。顺便说一句，必要的发言力会使参谋・统率技能减少。降低率为参谋或统率技能的级别数 ×10%。

陈情できる内容一览

コマンド		必要发言力	陈情する物资・内容
升进		200 ~ 7200	推荐人物的升进
装备品	ジャイアントアサルト	1000	士魂号用机铳武装
	ジャイアントバズーカ	670	士魂号用单发武装
	92MM ライフル	1330	士魂号用炮弹武装
	超硬度大太刀	1000	士魂号用剑武装
	烟幕弹头	330	士魂号用スモーク弹
	H・E・P	40000	士魂号用两手武装(要开发技能 3)
	展开式增加装甲	330	士魂号用盾武装
	アサルトライフル	250	步兵用机铳武装
	手榴弹	100	步兵用手榴弹(要开发技能 1 以上)
	超硬度カトラス	170	步兵用剑武装
	リテルゴルロケット	250	步兵用ロケットパック(要开发技能 2 以上)
	ヘビーマシンガン	330	步兵用机铳武装
	サブマシンガン	250	步兵用机铳武装
	レーザーライフル	420	步兵用两手铳(要开发技能 3)
	烟幕手榴弹	170	步兵用スモーク弹(要开发技能 1)
	40MM 高机关炮	330	步兵用炮弹武装(要开发技能 2 以上)
	ロケットポッド	250	步兵用炮弹武装(要开发技能 1 以上)
	シールド	170	步兵用盾武装(要开发技能 1 以上)
	レールガン	1500	步兵用特殊铳武装(要开发技能 3/步兵 2 人)
	ミサイルポッド	1500	步兵用特殊炮弹武装(要开发技能 2 以上/步兵 2 人)
补给物资	士魂号初期型	2200	陆战型ケルビム初期型(要开发技能 1 以上)
	士魂号通常型	3300	陆战型ケルビム通常型(要开发技能 2 以上)
	士魂号后期型	4700	陆战型ケルビム后期型(要开发技能 2 以上)
	士魂号复座型	4500	陆战型ケルビム复座型(要开发技能 3)
	士翼号	15000	陆战型ケルビム高机动型(要开发技能 3)
	可怜 本国仕样	1200	スカウト用ウォードレス(要开发技能 2 以上)
	可怜 通常型	1200	スカウト用ウォードレス(要开发技能 1 以上)
	可怜 D 型	1300	スカウト用ウォードレス(要开发技能 2 以上)
	互尊 狙击仕样	530	男性一般用ウォードレス
	互尊 战车兵型	520	男性一般用ウォードレス
	武尊	2180	スカウト用ウォーレス(要开发技能 3)
	久远 狙击仕样	520	女性一般用ウォードレス
	久远 战车兵型	530	女性一般用ウォードレス
	机关铳弹仓	180	换装用予备机铳弹药
	多目的ミサイル仓	750	换装用予备ミサイル弹药
	炮弹仓	600	换装用予备炮弹弹药
	食料	500	ジヤガイモ 60KG
部署の变更		700	指定した人物の部署を变更する
休日の申请		400	小队のバカンス休暇を申请する
チケットをもらう	映画のチケット	30	文部省推荐の修全な映画招待券(ベア)
	ボウリング券	30	ボウリングの无科券
	プールチケット	30	プールの无科券
	博物馆の入场券	30	熊本博物馆の入场券
	フラワーチケット	30	翌日に“赤い花束”が届く
	サッカーのチケット	30	プロサッカーのチケット(ペア)
施设の设置叹愿		3500	プレハブ校舍横にシヤワールームの设置
部队名の变更		250	委员长の特权で部队名を变更する
なんでもない		0	陈情とりやある。发言力 -100

※“升进”必要的发言力，根据要升进的人物的阶级不同，变化也会不同。

10 POINT 超常能力和程序

得到特殊能力令人开心

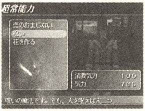
虽然这并非本游戏所必须，但的确可使进程展开更丰富多彩，这就是“同调”和“情报”技能，学会“同调”技能可以令你使用新的“超常能力”指令。学会“情报”技能可让你拥有会产生各式各样效果的“程序”(プログラム)。

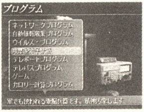
用超常能力操作参数

在超常能力中利用价值最高的就是“爱情魔咒”（恋のわまじない)。序盘时参数值很低。用这个的话就会使魅力上升，那么就算提案有点勉强也能通过。不过，在序盘进行训练连 4 小时都没超过，那你要考虑“有空去质问”了。

程序使发言力上升

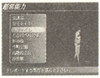
制作使用“自动憎爱分明报收集程序”和“攻击型电子妖精”是让你发言力上升的很简单的方法，不过制造这个程序要求你具备很强的知力和大量时间，所以要学习的话要在中盘之后，参数足够的情况下进行。





超常能力 + 程序可使用传心术和意念移动

“同调”和“情报”这两项技能学成应用于实际，就是“传心术”和“意念移动”(各种能力的学成条件，请参考下表)。用“传心术”可以知道全体 NPC 的所在地，用“意念移动”可在一瞬间到达你想去的地方。用这项技能可以让你松地和一个想见的 NPC 会面。



超常能力&程序一览

	名字	使用效果	能力取得方法
超常能力	爱情魔咒	1 天之内，魅力上升 2 级	达到同调技能 1
	咒	使选定的 NPC 体力和气力各减 100	达到同调技能 2
	造花	作成红色的花	达到同调技能 3
	意念移动	瞬间移动到选定好的地方	持有 TELEPORT PASS
	传心术	得知 NPC 所在地点和行动	拥有 TELEPATHY CELL
	芝村的演说	但同一地在场的 NPC 士气上升 15	获得 WCOP(勋章)

	名字	使用效果	难易度
プログラム	因特网程序	制成因特网网络	C
	自动情报收集程序	制成自动情报收集网络，使用使发言力 +100	A
	病毒程序	制成病毒网络，让对手发言力 -300	A
	攻击型电子妖精	制成电子妖精，使用使发言力 +2000	S
	意念移动程序	制成 TELEPORT PASS	S
	传心术程序	制成 TELEPATHY CELL	A
	游戏	制成游戏网络，使用使时间过 10 分钟	C
	卡路里订算程序	制成卡路里计算网络，但什么用也没有	D
	表计算程序	制成表计算网络，但什么用也没有	C
	电子宠物	制成虚拟宠物，使用悲伤 -75，欢喜 +75	B
	心情舒畅程序	制成“电脑・哈利路亚”，使用使欢喜和体面值到 MAX	B

11 POINT 为了不浪费训练时间

注意回复系物品

如果在序盘无论怎样也要让数值上升的话，那么就一直作业到次日早6:00好了，这样也会使气力和体力值耗光，所以要买进回复系物品来补充，此外在白天休息时间，没吃东西也可以采用这个办法，不吃三明治，把它一直留到夜间训练时吧。



Check! 用10分钟达到2小时的作业效果

在夜间2:00以后训练或工作时间极限是到早6:00，于5:45结束在余下15分钟里就会有适当的NPC出现，提案"一起训练(工作)吧?"如果接受的话，这样和NPC一同受训的十几分钟时间内可以达到平时和NPC一同受训2小时的效果。




▲◀向合速的NPC校舍靠近，发现岩田，实行提案！

12 POINT 在体力和气力减弱状态下作业

有效利用其它NPC

在体力，气力下降的情况下，就会变成"だちっ—とした雾团气"，如果去找体力和气力充足的NPC，就可恢复到"一般的气氛"。在对方在的情况下还可进行训练或工作的作业，不过用多了也会有病气的可能性增加，到整备员总处去找"救急箱"吧。



13 POINT 来自NPC的启示

不作提案只是聊天

对不想与之关系过密的NPC虽不用提案，但平时聊聊没什么不好。在NPC的话中，经常会藏有要解决事件和解开故事谜团的钥匙和一些关键性词语。这种倾向越接近终盘越强，此外和NPC谈话时也有可能会得到一些物品。





14 POINT 周日的约会事件

呆在约好的校门口别动!

在平时的星期六，向女性NPC们提出"希望能约会"，如果对方按受了(当然，也有女性NPC向你提出约会请求的)，那么就在第二天星期日发生约会事件。等待的地点是"尚敬高校校门口。"因为有可能对方会迟到，所以你就一直等下去吧。主动要求约会的一方有约会地点的决定权，选择喜欢的地点吧，要从速水的角度考虑。





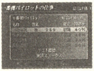
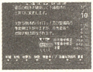
Check! 不约会更好吗?

和女性NPC关系进展加快，又提出"希望能约会"，那就一定成。虽然想去但考虑以后攻略的进程，星期日还是多作业而别浪费时间去约会的好，不过，在参数值上升的序盘中，星期日相当重要。总之，约会作为作业时间之外的闲暇活动还是可以的。

15 POINT 帮助NPC的工作

帮助机体的修理工作

在别的驾驶员的机体出现故障，甚至严重到了破损状态的情况下，就去帮他修理机体吧。如果用这和半调子的参数参战只能光荣战死，那就满足不了5级的条件了。提案"一起工作好吗"虽然友好，但若是不想过密的NPC，还是速水自己一个人修好了。ファジーハガ的位置和3号机一样。

Check! 陈情要求预备机体

考虑到如果在战斗中机体被击破，就向上请求要预备机体。就算没有被击破，破损太严重也可以进行机体交换，这样比较有效率。此外，若发言力够，开发技能又达到3级。可请要"士翼号"。1号机和2号机的机体可以交换。不仅机体侦察用的WARDRACE也能通过请求得到的话，NPC就不会那么容易死了。

16 POINT 在"味のれん"和"裏マーケット"

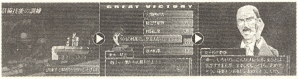
用打工来渡过难关

打工关当然可以挣钱，但这样会影响游戏进程的效率。总之，还是缺钱花时再打工比较好。"想要及时备齐预备弹药，但钱不够"这种情况下只有打工来解决问题。

17 POINT 得到“极乐蜻蜓章”

很长时间不去上课

得到“极乐蜻蜓章”的条件，是发言力几乎没有用的情况下，很久没去上课。这种情况下不会发生“勋章授与”事件，只是会送来奖章，在战斗中活跃可使发言力增加到800左右，这时上课就会得到“极乐蜻蜓章”。



18 POINT 有效使用金钱的方法

不惜代价购买必须的道具

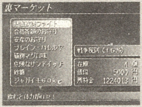
在今町公园得到的“金条”可以卖100万日元，除装备品外也可以买别的东西。在序盘中可以买使训练和工作效果上升的物品。“热血饮料 FRIGHT”和“机动饮料 MOVE”可以使参数值上升，这样将使参数上升的过程变短。





Check! 在“裏マーケット”里认真调查!!

在“裏マーケット商品齐全，有很多有用的物品贩卖。不仅在序盘，随时都会有新商品进货，所以要仔细调查，另外，把现货买完后，过段时间会再进货，别错过哟!

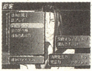


19 POINT 提案指令“是否交换?”

换掉不需要的道具

NPC有时拥有一些在便利店买不到的物品，要想得到最好的方式是提案“交不交换?”。在爱情・友情值很低的序盘，几乎没有成功的可能性，但中盘以后就容易多了，得到“猫的首轮”就要用这个办法。





20 POINT 获得幻视技能的话……?

看到很奇妙的事件

幻视技能的具体效果目前还不太清楚，总之学会它可以看到一般人看不到的存在吧，不过这个技能在1级到3级时没有什么效果变化。

21 POINT 出道的时机?

发言力充裕时陈情

要升官就要用陈情实施“升进”。但实际上上升军衔使用这一招就不太实际，这样下去你就算达到ULTRA S级也仍是战士，但陈情还是优先考虑物资和装备品，进升等到终盘时再说。



Check! 可以成为“准龙师”!?

用陈情可上升到“上级万翼长”。不过还可以再升到“准龙师”。但这不能自荐，得靠NPC的推荐。但NPC推荐成功率很低，所以别太看重。

22 POINT 注意人事调动!!

对非效率的人事调动进行修正

有时，会因NPC的阴谋而发生人事调动，如像“一号机整备士变为三号机整备士”还没什么。若是“整备士去当侦察员”，这就是明显的非效率人事调动了，马上向上级请求改正，在陈情改正时，也要考虑到由谁来填补空缺的职位。无计划的人事调动将会把NPC送上死路。要小心了!





Check! 行使司令(委员长)的特权

当上司令就拥有作驾驶员时没有的特权了。你可以一时兴起对部署变更。但当上司令员就不能积存击落数了。因此还是先在击落数达到300时得动绚烂舞蹈章为好。身为司令可决定是否出击，通过之后就不用在意出击时间，慢慢享受学院模式的乐趣好了。此外用特机变更小队名称的话，驾驶员马上就会回去改掉，非常有趣。

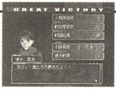






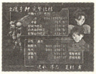
了解全部战斗方式 战斗模式

战斗结果将左右结局时的等级，尽量在战斗中取得胜利，打倒更多的幻兽将使结局更好，这里将就战术的基本应用来进行详细介绍。



打倒幻兽！必须手册

对战斗一言概之，就是驾驶员，操作人员，司令进行的各式挑战。这里介绍的战斗模式的攻略内容以主人公初期设定的"驾驶员"为前提，详细介绍战斗指令的使用方法。在灵活掌握就能击破幻兽，将我方伤害值降到最小。



Check! 何时出击都没关系

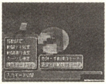
要与幻兽战斗，就会突然下达"出击"命令。因为在战斗时"气力"减到最少会影响实行回合数。为了不对突如其来的命令毫无准备，养成用"弁当"和"三明治"恢复体力的习惯吧。

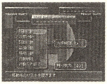


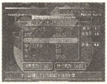
1 POINT 灵活使用战斗指令

对多样性的指令理解，使用

决定你行动的战斗指令，将使你在战斗中处于不利或有利的情况。《GPM》的战斗将分割时间区域组合将要实行的指令，为了使各指定所须的时间与结束时间符合，尽量多实行使用时间少的指令比较明智。但像"跑"和"连射"这样强力的指令花的时间就多，也很重要。详细的指令和战法请参考下表和右栏。以外，基本的输入方法《安全·自动操作模式》比《危险·手动操作模式》更加有利（虽不一定，但手动要求是很高的）如果不想受到生命危胁，又想多用手动，就先把这些指令掌握牢靠！







Check! 介绍三种基本战斗方法

战斗指令数量虽然多，但基本的模式并不多。而且面对敌人攻击不断变化。我方的反应也相当重要，以介于移动和攻击之间的防御系指令为基本。当只顾攻击敌人，而不注意敌人反击将会吃大亏，好的驾驶员不会只考虑单方面的问题。以下介绍的指令主要是使用枪型武器、导弹、太刀（接近战用）供玩家参考。

①移动→防御（或回避）→瞄准→导弹

尽可能让更多的敌人进入导弹射程，然后给与一气毁灭。发射导弹需要花费很多时间，所以事前要实行防御系指令。这样就可将在发射导弹前把所受伤害降到最小。

②移动→防御（或回避）→射击→移动

用机关炮来伏机这类枪兵器，一般就是在敌人进入射击范围内前进行移动攻击，并防范敌人的反击。如果敌人较少（或尽是妖怪的杂兵），采用移动→连射这种重视攻击的战法便可以。

③跳跃前→突入→突入→跳跃右/左→突入

在使用导弹和枪系武器在打倒米诺斯这样HP高的一两个敌人后，就要用超硬度大太刀进行接近战。因为攻击范围小，所以花的时间也少，用"跳起"一下刺中敌人，或实行突入1～2回合也可达到速攻的效果。

战斗指令名单

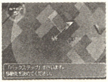
	名称	效果
移动	改变方向	机体移动，改变攻击方向
	悄悄走动	向全方向悄悄移动（移动范围：小）
	走	向进行方向走步移动（移动范围：中）
	跑	向进行方向跑步移动（移动范围：大）
	突进	向进行方向猛攻前进（移动范围：最大）
	跳跃前	向进行方向跳跃（消费步数：少）
	跳跃右	向右方向跳跃（消费步数：少）
	跳跃左	向左方向跳跃（消费步数：少）
	退后	向后方跳跃（可能飞越敌机体）
	跳墙	越过前方高的障碍物
	火箭跳	用リテルコル火箭飞行移动
攻击	瞄准	6步之间，使命中率，攻击力上升
	射击	用装备在手上的枪射击
	连射	用装备在手上的枪连续（2次）射击
	全力射击	用完全部弹药的连续射击
	移动射击	一边移动一边射击
	奋起	2步之间，攻击率大幅度上升，回避率下降
	突入	用刀系武器攻击前方敌人（消费步数：少）
	砍（右）	用右手上的刀系武器，攻击右方敌人
	砍（左）	用左手上的刀系武器，攻击左方敌人
	回砍	用刀系武器攻击后方敌人

	名称	效果
攻击	拳打	空手攻击敌人
	脚踢	用踢打攻击敌人
	导弹	放射导弹武器
	RAIL GAN	放射 RAILGUN
	NEP	用ナル・エリンコゲート炮射击
	精灵手	绝技，发动精灵手
防御	防御	6步之间，防御力大幅上升，命中率下降
	回避	4步之间，回避率大幅上升
	蹲防	3步之间，回避率上升，命中率下降
	绝望	4步之间，命中率上升，防御力下降
	得到武器	3步之间，回避率上升，防御力上升
	还刀	2步之间，回避率上升，张击力下降
装备	弹仓交换	武器弹仓和 POCKET 的预备弹仓交换
	武器装备	装备 POCKET 的武器
	放下武器	把手上装备的武器放进 POCKET
	扔弃武器	扔掉手上装备的武器
	除下装甲装	除两手外的装备，基它装备全拿下
特殊	气力回复	待机，回复气力最大值的30%
	上半身旋转	旋转上半身，改变攻击方向
	烟	放出烟雾弹头
	干扰	30步的时间内，知导弹无效化
	投掷	投掷手榴弹武器
	乘降	乘着机体逃出去

2 POINT 攻击受限与地形

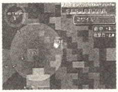
地形将阻碍射程

有在攻击范围内的敌人，却无法给予攻击的情况。这就是由障碍物造成的射线障碍。在我方机体和敌方机体之间的直线上有障碍物，使攻击指令无法实行。但也可以利用这一点和敌人进行枪战，但一般都没什么效果。所以还是移动到无障碍物的地点比较合适，移动前首先确认障碍物是否存在这一点。

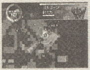
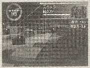
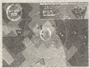
只有导弹不受地形影响

不受地形影响的武器只有一个——导弹。导弹可以让处于全方位射程内的敌人成为无条件的命中对象。(当然命中率还是一回事)。如果周围敌人多，就别用需要瞄准的枪系武器，而用导弹好了，在这问题上不必多虑。



Check! 改变视点、把握战状

在把握与敌人的位置关系上，你可以通过改变相机角度来确认高低差和左右角。如果射线上有障碍物或在令人讨厌的微妙的位置上，你可以通过改变相机角度来从上府视或从旁边侧视等。最聪明的确认方法就是瞄准敌人而发生射线、然后保持这种状态的按住◎按键来试着改变相机角度。射线射出的状态下应该是很容易确认到有没有障碍物的。总之要认真的对位置关系进行核查。

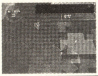
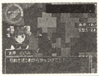
在激战区域……

在敌人和已方相对集中的地方，你可以按□按键扩大之后来试着改变相机角度。这样你便可以确认到很难看清区域的详细位置和方向了，而且处在自己正下方的敌人也能够容易看见了。

3 POINT “高速幻像进行曲”的效果

唱着歌来防止敌人的撤退

高速幻想进行曲具有使友军陷入备战状态的效果。而且对敌人也有“不让敌人撤退”的效果。，所以当你有绝对胜算而想要一个不漏的全部灭掉敌人之时，你就可以唱起这首歌。但是只有唱到第3遍之后才能发生效果，它是不能马上出效果的。


Check! “高速幻想进行曲”的记法

在战斗时唱高速幻想进行曲的准确率是受主人公的技能“军乐”的水平来左右的，水平越高，唱此进行曲的准确率就越高。通过在整备员办公室的卡拉OK练习便能提高军乐的水平，希望大家参照最初两页上面的地图来挑战此进行曲。除此之外，若宫、来须和濑户口等人也拥有军乐的技能，虽然有一起练习的可能性，但是随机性很高，所以我们不向大家推荐。而且当水平到达3级之前是唱不了此进行曲的，因此要在空闲之时多加训练。

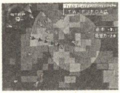



4 POINT 让友军做为诱饵!?

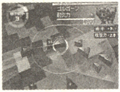
是将友军做为盾还是要加以保护?

敌人的攻击目标会优先选择最接近射程的，所以友军从稍稍靠后的地方发动攻击之后是不会被攻击的，这一点请安心做战。但是，如果对同伴见死不救的话，那么后果会很难受，而且在下次的战斗中将有可能失去战斗力。自己的利益和友军全体的战斗力，你会优先选择哪一个呢?

把友军当做盾版



援助友军



5 POINT 友军的2种支援

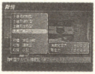
由于种类不同,攻击力和攻击范围也各异

司令能够定期性邀请的支援攻击有2种。1种是攻击范围很广但损伤度却很小的航空支援，另一种是损伤度很大但攻击范围却很小的曲线炮支援。主人公在驾驶飞机时是不能选择支援种类的，这一切只能全凭运气，但是无论受到哪种支援都应该会对战斗有帮助的。最理想的是对已经受到友军损伤的敌人发动攻击。即使是有些不利的状况也绝对不要放弃，因为攻击支援有可能将战况一口气的引向对已方有利的局势。

6 POINT 换乘机体的时机

对已经受到大损伤的机体死心……

无论是多么顺利的战斗，都是会受到一定程度的损伤的。对那种已经受到大损伤、眼看就要破损的机体就进行废弃处理吧（但是一定要在有预备机体的情况下）。因为对故障进行修理虽然能够重新提高性能，但是如果你换乘机体将会尽早的将状况向有利的方向带走。



7 POINT 司令性格的变化

持续胜利之后便会变成好战的性格

由于指定的司令不同，战区的移动模式和战斗（出击）的频度也会有所变化。当善行为司令而驾驶着飞机将敌机的击破数达到75架以上之后，他的性格便会向B类型（参照右栏）变化。总之就是会变得好战，自然而然的出击指令也会增多。但是在选择别的人物做为司令之后，他们也会基于下表所示的那些类型进行行动，所以你要配合自己想要的战斗方式来将人物任命为司令。

战区移动类型

●A 类型

在自己的战力＋已方的战力比敌人优越的战区内，将会向敌人战斗力更高的战区移动。

●B 类型

向敌人战斗力最高的战区移动。善行是司令的情况下，如果击破75架以上的敌机，那善行也将会被强制性的向B类型转变。

●C 类型

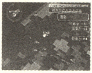
在敌人的战斗力降到自己的战力＋已方的战力的20%之前是不会转战的。转战时的判断与A类型相同。

名称	类型	名称	类型	名前	类型	名称	类型
狩谷	C	岩田	C	壬生屋	C	原	C
善行	C	若宫	B	芝村	A	森	C
濑户口	C	中村	C	东原	B	来须	C
茜	A	远坂	C	石津	C	ヨーコ	C
速水	A	加藤	C	田边	C		
泷川	B	田代	B	新井木	B		

8 POINT 敌撤退的条件

注意“全部势力的20%”这一点

在游戏说明中提到，敌人的撤退条件是“受到20%的损害之时……”。但是，你千万不能弄错，这是绝对不是指击破敌机总数的20%之后，敌人便会撤退，这里的20%指的是敌全部势力的20%，而绝不仅仅是指击破的敌机数量。也就是说，当全部敌机的总HP达到20%的损伤之后，敌人才会开始撤退。因此，你最好对HP很多的敌机发动进攻，给与敌方的损伤越多，他们也就越容易撤退。

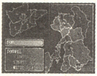


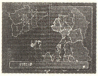


9 POINT 有关战况

人类有利的区域影响到了周围

每天结束之时能够看到的战况报告，对熊本县全域和熊本市的人类对幻类的把握是有益处的。这时，会根据战况→包围效果→支援效果→战斗结果这种顺序对各地域的状况进行报告，但是各地的战况结果并没有被计算出来。实际上，人类在该处越有利（区域越青越好）、邻接区域的有利的修正值也会有所增加（有支援效果）。在自己不是司令的情况下是不能选择移动地点的、所以你也是不能移动具有支援效果的5121小队。但是只要你清楚在人类有利区域的周边是能够期待一定支援的这点的话，那么游戏的结果也应该会有所不同的。





10 POINT 推荐装备和武器资料

一定要在战斗后核查武装状况

对在战斗中消耗的武器（特别是弹仓）一定要进行充分补充，这样一来的话，那么在第2天的任何时候都可以下达出击命令。有些时候也有必须要对武器的装备进行一些调整。

推荐装备

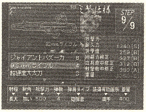
●赚取击破数量的装备

为了更多的击败弱小敌人，你要装备弹数很多的**ジカイアントアサルト**导弹。为了能够在弹尽之时继续近距离的战斗，你最好还要装备上超硬度大太刀。



●重视火力的装备

在重点性的攻击HP很高的敌人时，你只要装备上92MM来福就可以了。因为很容易用尽弹药，所以一定还要配备上弹仓。用**ジャイアントアサルト**和**ジャイアントバズ**一这种组合也可以。



武装データ一览

	名前	射程	射角	攻击力	弹数	弹仓タイプ	重量	命中精度
士魂号用	ジャアントヤサルト	普通	广阔	300	8	机关枪弹仓	200	140
	ジャイアントバズ一カ	最大	普通	1300	1	–	600	300
	92MM ライフル	最大	狭窄	500	4	炮弹仓	400	200
	ミサイルランチャ一	短小	广阔	400	1	多目的ミサイル仓	200	170
	超硬度大太刀	短小	广阔	800	–	–	400	–
	展开式增加装甲	–	–	–	–	–	1000	–
	烟幕弹头	–	普通	–	1	–	50	–
	精灵手	最大	广阔	3000	–	–	–	900
	N. E. P	最大	普通	9999	1	–	1600	900
ウオードレス用	アサルトライフル	普通	普通	100	8	机关枪弹仓	4	200
	超硬度力カトラス	短小	广阔	200	–	–	3	270
	可怜用力カトラス	短小	广阔	350	–	–	10	300
	ヘビ一マシンガン	普通	普通	200	6	机关枪弹仓	20	170
	サブマシンガン	短小	广阔	60	16	机关枪弹仓	2	200
	レ一ザ一ライフル	最大	狭窄	100	1	–	10	100
	高射机关炮	帝通	狭窄	400	4	炮弹仓	16	100
	ミサユルポッド	最大	普通	800	4	多目的ミサイル仓	10	300
	ロケットポッド	最大	普通	500	2	多目的ミサイル仓	24	300
	レ一ルガン	最大	狭窄	600	6	–	10	400
	シ一ルド	–	–	–	–	–	20	–
	リテルゴルロケット	–	狭窄	–	–	–	16	–
	烟幕手榴弹	–	普通	–	1	–	1	–



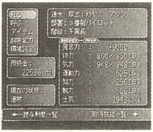
再现达成 S 等级的 PLAY!
高机动幻想攻略

前面为大家介绍了一些游戏的基本知道，现在我们将介绍获得 S 等级的游戏方法！而且我们还要继续前面的战斗项目介绍。



第 1 回的温习

在第 1 回中，要确立右面所示的目标之后而开始游戏。有关主要发生的事件方面，请参照下面的"行动清单"。除此之外，在游戏过程中还需要注意以下 5 点：①虽然要和全体男生成为朋友，但只能和舞这 1 位女生成为朋友。②但是，在与男生成为朋友之时，要优先那种拥有必要提案指令的同伴。③在训练和工作时，尽量要与同伴在一起。④会话技能要提高到水平 2。⑤在参数方面，智力是不能进行锻炼的。





最初的目标

- 战胜幻兽
- 与芝村舞成为恋人
- 继续驾驶士魂号・复座型

本游戏的自由度很高，所以应该会有些人并不知道要干些什么才好。在这时候，请试着确立像上面所示的那样的自己的目标。

行动清单

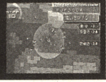
【清单的看法】〖一日的内容〗：例举了当天所发生的主要事件。还有在同舞进行会话的事件中应该选择的东西。由于事件不同，只要选择有些选择项中的任何一样就 OK 了。〖训技〗〖仕〗：表示训练、技能和工作。「○○ON」表示该系统能够使用了。

	日期	耀日	一日の内容	训・技	仕
第1周目	3/4	木	舞的会话事件发生（「そうだね」）。在下午放学之后买入 2 个炒面面包，训练至深夜。	○	×
	3/5	金	发言力 ON。舞的会话事件发生（「周りが～」）。在下午放学之后买入炒面面包，训练至深夜。	○	×
	3/6	土	接受第 1 次的战斗训练。	×	×
第2周目	3/7	日	和龙川一起去参观学校周边的设施（强制事件）。	×	×
	3/8	月	人类关系的看法、视线 ON（从龙川那里得来）。接受第 2 次的战斗训练。	×	×
	3/9	火	提案 ON（从龙川那里得来）。接受第 3 次的战斗训练。	×	×
	3/10	水	接受第 4 次的战斗训练。	×	×
	3/11	木	温习提案（从龙川那里得来）。	○	×
	3/12	金	接受战车兵考试、合格。	×	×
	3/13	土	气氛 ON（从芝村那里得来）。舞的会话事件发生（「哲学的ね」、「好き」）→之后、在校舍里发生舞的事件。	○	×
第3周目	3/14	日	和舞的约会事件发生。舞的会话事件发生（「舞に、周围が～」、「まつたく～」）。	○	×
	3/15	月	舞告白感受、成为恋人关系。	○	×
	3/16	火	舞的会话事件发生（「これで深入り～」）。善行、若官登场。舞的会话事件发生。	○	×
	3/17	水	濑户口、ののみ、加藤登场。看 ON（从ののみ那里得来）。放学后，接受第 5 次的战斗训练。	○	×
	3/18	木	得到猫的项圈（这时，除了智力以外的参数都已经达到了 S 等级）。	○	×

	月日	耀日	一日の内容	训・技	仕
第1周目	3/19	金	放学后，接受第 6 次的战斗训练。	○	×
	3/20	土	晚上，整备班登场。	○	×
	3/21	日	舞的会话事情发生（「要するに」「战术研究～」）。在教室和ののみ发生事件（有关猫）。	○	○
第2周目	3/22	月	请愿 ON（强制事件）。从原那里接受整备的说明。工作全部成为 S 等级。	○	○
	3/23	火	决定出击，课业中止。	○	○
	3/24	水	参加初次实战→胜利	×	×
	3/25	木	舞的会话事件发生（「うり闻かせて」）。舞的会话事件	○	○
	3/26	金	发生（「何か话して」「…それで、その～」）	○	○
	3/27	土	决定明天进行熊本城攻防战。舞的会话事件发生（「オリジナル…ねえ」）。	○	○
	3/28	日	熊本城攻防战开始→胜利	×	×
第3周目	3/29	月	舞的会话事件发生。	○	○
	3/30	火	获得勋章・银剑突击勋章、黄金突击勋章、手制勋章、极乐勋章。发言力突破 1 万。出击战→胜利。	×	○
	3/31	水	进升百翼长。通过请愿来申请自己的进升（千翼长）。	○	○
	4/1	木	进升千翼长。	○	○
	4/2	金	出击战斗→胜利（累计击落敌机数达到 101 架）。	○	○

斩断 2 个难关的战斗事件
战斗 REPLAY

在特定条件下发生的战斗事件要比通常战斗的难易度要高。在这里我们将为大家介绍在第 1 回、第 2 回的 REPLAY 中发生的战斗事件。请那些怎么也取得不了胜利的人试着参考一下。



熊本城攻防战

好好活用补给、战斗到底!

出击时的装备是：两手上装备アサルトライフル、左肩上装备展开式增加装甲、右肩和两足上装备多用导弹。而且这个战斗事件会连续进行 3 次，在最后一次中，战斗会随着你的选择而终结。消费掉的弹药在第 1 次的战斗完成之后是不能被补充的，所以只能在补给车中接受补给。（第 1 战）在第 1 次 TURN 时，要通过移动而在一定程度上接近敌人。在第 2 次 TURN 时，要用"幅飞び前 ×3"而移动到敌人的中央并进行"防御"。在第 3 次 TURN 时，要通过"狙いをつける→ミサイル"来击破半数以上的敌人。在第 4、第 5TURN 时，要装填导弹再次攻击。幻兽还剩下 4 个。在第 6 至第 10TURN 时，回到后方。补给多用导弹仓。王生屋和龙川负责打倒剩下的幻兽。（第 2 战）战斗方法与第 1 战几乎相同。在敌人的中央发射导弹。然后装填导弹、进行第 2 次发射。用アサルトライフル打倒剩下的敌人，在第 10 次 TURN 时便可以完成战斗。「第 3 战」战斗方法也和前 2 战几乎相同。只要连续 2 次发射导弹便能够将大部分的幻兽打倒。之后，用アサルトライフル的"连射"将剩下的几个敌人打倒，在第 11 次 TURN 时就可以终结战斗。

REPLAY 第 2 回开始!

第 5 周 4/3(土) 以绚烂舞踏章为目标 将来须指令为司令!

【4/3(土)】被授与勋章・学生联合会特别徽章。而且因为直至 4/2 之前，累计击落敌机数已经达到预想以上的 101 架，所以要以获取绚烂舞踏章为目标。为此,你有必要要完成数量众多的战斗，所以你要向芝村准龙师请愿将好战的来须做为司令。(顺便说一句,虽然在这个第 2 回 REPLAY 中并没有明确记载，但是你一定不要逃课，在放学后和星期日等空闲时间里也要和同伴们一起训练和工作至深夜)。

第 6 周 4/4(日)~4/10(土) 中盘最大的难关! 决定进行降下作战!!

【4/4(日)】和同伴们一起训练和工作。

【4/5(月)】被授与勋章・火之国的宝剑。而且正如 3 日请愿的那样,司令改变成来须。

【4/6(火)】出击战斗并取得胜利（击落敌机 15 架,累计击落敌机数达到 116 架)。

【4/7(水)】向芝村准龙师请愿自己的进升（万翼长)。而且在放学之后和舞一起从事驾驶飞机的工作,并学会天才技能水平 1。

【4/8(木)】早上被芝村准龙师叫出,并且被拜托参加降下作战(只有当学会了降下技能或天才技能之后才会发生)。目的是为了救出和平的使者而将敌人全部消灭。但是,能够出击的只有自己和舞的士魂号・复座型这 1 架飞机而已。虽然看起来是非常严酷的战斗，但是你要选择参加作战（虽然也有糟拒绝的事情发生,但是那种情况下不会发生任何事情)。正如昨天请愿的那样,你进升为万翼长,而且在当天深夜决定进行降下作战。敌机有 20 架,而且也有スキュラ。不愧是苦战,但是总算将敌人全部消灭并成功的救出了和平的使者们(用自己的眼睛去确认到底是谁吧!)。(击落敌机 20 架,累计击落敌机数达到 136 架)。

【4/9(金)】早上，由于舞的请愿，士翼号到达，并且由王生屋搭乘。被授与勋章・星从军章、银剑突击勋章（如果在 1 次的战斗中击落敌机达 20 架以上中以多次获得)。而且放学之后，要花费时间修理士魂号・复座型。

【4/10(土)】和同伴们一起训练和工作。

第 7 周 4/11(日)~4/17(土) "HERO"和"龙"是指?

【4/11(日)】出击战斗并取得胜利（击落敌机 22 架,累计击落敌机数达到 158 架)。

【4/12(月)】被授予勋章・银剑突击勋章、黄金剑翼突击勋章。而且要在白天出击战斗并取得胜利(击落敌机 17 架,累计击落敌机数达到 175 架)。

【4/13(火)】和舞的会话事件发生。从舞那里听到了人类的决战存在"HERO"和幻兽的决战存在"龙"的事情。在打倒 300 个幻兽而成为"HERO"之后,"龙"好像就会现出姿态。

【4/14(水)】坂上的会话事件发生。从坂上那里听到了有关舞父亲的事情。你好像与他见过一面。

【4/15(木)】和同伴们一起训练和工作。

【4/16(金)】放学后出击战斗并取得胜利(击落敌机 17 架,累计击落敌机数达到 192 架)。

【4/17(土)】放学后出击战斗并取得胜利(击落敌机 13 架,累计击落敌机数达到 205 架)。

第 8 周 4/18(日)~4/24(土) 得到最强的兵器 N. E. P!!

【4/18(日)】和舞一起进行驾驶飞机的工作,并学会天才技能水平 2。然后在傍晚出去战斗并取得胜利(击落敌机 21 架,累计击落敌机达 226 架)。

【4/19(月)】被授与勋章・银剑突出勋章。之后要出击战斗并取得胜利(击落敌机 17 架，累计击落敌机数达 243 架)。

【4/20(火)】在走廊中与女高中生映相遇,并收到饼干。

【4/21(水)】和舞一起进行驾驶飞机的工作,并学会天才技能水平 3。

【4/22(木)】因为聚齐了必要的发言力和技能(开发或天才达到水平 3),所以要请愿士魂号用武器『N. E. P』。傍晚在走廊中与映相遇并对话。

【4/23(金)】请愿过的『N. E. P』到达,马上装备好并准备出击。

【4/24(土)】早上在走廊中再次与映相遇并进行对话。放学后出击战斗并使用『N. E. P』。要它令人惊异的破坏力（虽然只能射击 1 发，但是攻击力达到了最强的 9999。而且它和导弹一样,能够攻击范围内的全部敌人）面前，敌人将不复存在(击落敌机 23 架,累计击落敌机数达到 266 架)。

第 9 周 4/25(日)~5/1(土) 最后的决战 终于开始!!

【4/25(日)】在离开运动场时听到了不知来自何处的不可思议的声音。那声音是"停止杀害幻兽"的警告。谜一样的声音到底是谁发出来的? 而且他的真正意义是什么?

【4/26(月)】被授予银剑突击勋章。傍晚,在走廊中从映的朋友那里得知映已经战死的消息。

【4/27(火)】和同伴们一起训练和工作。

【4/28(水)】放学后出击战斗并取得胜利(击落敌机 17 架,累计击落敌机数达到 283 架)。

【4/29(木)】和同伴们一起训练和工作。

【4/30(金)】白天出击战斗并取得胜利(击落敌机 18 架,累计击落敌机数达到 301 架)。

【5/1(土)】累计击落敌机数终于突破了 300 架,于是被授与了绚烂舞踏章。放学后与ブータ进行对话，之后明白了声音的主人! 在与来须进行会话之后,从他那里学到了"精灵手"这种战斗指令(不是武器。就像是"キック"(KICK)那样的攻击指令，无论装备什么都能使用。消费 STEP 数是 5)。你还能够从别的同伴那里得知各种各样的事情(推荐和全体同伴进行会话)。在这之后要进行"一个行动",要趁着这一天(5/1)而迎来结局、获得 S 等级。很遗憾,我们在这里不能告诉大家有关这"一个行动"的事情,虽然条件很苛刻,但是只要全体同伴都活着并被授与了绚烂舞踏章的话，那你一定能够获得 S 等级，最好在被授与绚烂舞踏章之前存盘，这样你便可以试着进行多次挑战。顺便说一句,完成之前的三号机驾驶员(自己)的工作状况是:神经接续 1564(S)、照准装置 1519(S)、对 G 训练 1426(S)、反应速度 1674(S)、综合评价 1253(S),全部都是 S 等级。机体的性能是:耐久力 1713(S)、装甲值 340(A)、回避力修正 602(S)、白兵命中修正 706(S)、射击命中修正 858(S)。但是，如果要是逃课进行训练・工作的话,那么也有可能会比这种状态更强劲。

总结 完成更多的战斗……?

在这个 REPLAY 中，如果在并不是通常战斗的熊本城攻防战和降下作战这种战斗事件中连续取得优胜的话，那么在后半段中，人类这一方将会变得压倒性的有利。这样一来的话，战斗次数将会减少，累计击落敌机数达到 300 架以上也将会变得十分困难。总之，如果熊本城攻防战和降下作战等战斗事件不发生、再加上多次败给敌人的话，那么幻兽一方将会变得有利。那样一来的话，战斗次数将会有所增加，所以你也可以利用这种状况来赚取累计击落敌机数。

降下作战

不要害怕受损伤、一口气的决出胜负吧!

在这个战斗事件中，因为武装是被预先设置好的,所以有可能不是你想的那种战斗方法。

【1TURN】首先使用"スモーク"将スキュラ等的激光攻击无效化,并将其改变方向。

【2TURN】用"步く→走る"在一定程度上接近幻兽之后,向幻兽的中央移动。

【3TURN】移动结束之后,用"防御→狙いをつける"来进行导弹攻击的准备工作。

【4TURN】用"导弹"可以打倒半数左右的幻兽、用"防御"可以巩固防守。从这个 TURN 之后,敌人的攻击会变得激烈，你要有受到损伤的心理准备，而且与其逃跑倒不如优先打倒敌人。

【5TURN】改变方向，用"突く"击破处在附近的ミノタウロス（妖怪)。在ミノタウロス妖怪ブルゴーン改变方向之后,你要进行"防御"

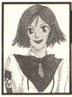
【6TURN】因为"スモーカ"的效果会消失，所以在使用"スモーク"之后要马上进行"防御"。

【7TURN 以后】用"全力射击"打倒几个幻兽之后、要使用"向きを变える""幅飞び前"来进行移动，并用"突く"来击破敌人。在这期间，你要定期性的使用"防御",以免防御效果消息。

● 窍门 ●

通过 1TURN 便能实现无限制的移动!

在这里，我们将为大家介绍通过 1TURN 便能够从战场的一端移动到另一端的窍门。首先要从来须那里能到战斗指令"移动射击"。然后在实的战斗中使用"移动射击"，只要取消移动后的攻击便能够进行再次移动。但是，和"走る"一样，这样只能实现前进，所以你有必要预先进行"向きを变える"或"上半身ひねり"。



结局是第 2 次的开始！？
结局和第 2 次游戏

3 个月的战斗和学园生活的结局有 6 个种类。其中虽然也许会有人有失败的经验，但是在最终还是应该能够看到某种结局的。这样一来，"高机动幻想"便结束了……但是第 2 次的游戏还是有些神秘的！



ENDING

随着游戏方法的不同，结局会出现 6 种！

迎来结局之日会因游戏状况的不同而有所差别，但是最迟也会在 5 月份之内结局游戏。结局被全部分发为 6 个等级，难度最高的是 S 等级、最接近失败结局的是 E 等级。因为结局等级可以算是战绩，所以赚取累计击落敌机数和能否以人类优势的状态来结束游戏就成为了重点。而且由于等级不同，奖励分数也会有所不同。

RANK S

救助人类的主人公是你！

也被称做是"GREAT ENDING"的等级 S 的达成条件是被授与绚烂舞踏勋章。因为如果不击落 300 架敌机的话便不能被授与绚烂舞踏者勋章，所以这就要求多次的出击次数和击破众多敌机的战术。虽然也许是不能够简单的达成条件的，但是因为有降下作战和熊本城攻防战等战斗事件，所以你可以试着率先挑战这种只有游戏人物自己才能击破敌机的战斗吧！

结束之后的奖励为：在第 2 次游戏时，全能力 +400、发言力 +1000、延金棒 1 个。





RANK A

可惜！几乎很完美！

5 月 10 日结束之时，如果全体人物都生存并且是人类占优势的话，那便能够成为等级 A 的结局。如果能够保证任何人不被杀害、平安无事的进行游戏的话，那么这个等级也许能够比较容易取得。

结束之后的奖励

第 2 次游戏时，全能力 +200
发言力 +1000
拥有 1 个ブレイン・ハレルヤ

RANK B

值得夸耀的内容

在 5 月 10 日结束之时，即使全体人物没有全部生存，但只要是人类占优势便可以成为等级 B。能够以人类优势终了……这种结局还是值得夸耀的吧？

结束之后的奖励

第 2 次游戏时，全能力 +200
发言力 +1000
不能得到物品

RANK C

虽然是人类优势……

在 5 月 10 日结束之时，只要是人类占优势，那么即使其他的一切条件都不满足也是可以成为等级 C 的。与等级 B 不同的是，游戏人物在结局内的下场将会有所不同。在等级 C 中，游戏人物是会丧命的。这是有些令人不舒畅的结局。

结束之后的奖励

第 2 次游戏时，发言力 +1000

RANK D

人类劣势的结局

在 5 月 10 日结束之时，如果人类处于劣势便会成为等级 D 以下。但是，如果在完成熊本撤退战之时主人公不死的话，那么便可以逃过最低等级。因为熊本最终会陷落，所以这也许是个相当差劲的结局。

结束之后的奖励

在第 2 次游戏时，发言力 +500

RANK E

再努力 1 次吧！

在 5 月 10 日结束之时，人类处于劣热，并且游戏人物在结局内死亡，那么便会成为等级 E。说实话，这是最低等级，所以虽说是完成但也是不能令人高兴的。因为这个等级最接近失败结局，所以如果可能的话，希望你再挑战一次。

结束之后的奖励

无

GAME OVER

回避 5 种悲剧！！

虽然少有，但是在"高机动幻想"中是有 GAME OVER 事件的，其中大部分是以被杀结局终了的。除了战死以外，其他都是由于人际关系的纠葛而被杀害的。如果不进行补救，进行数日的话，那么便会 GAME OVER，所以你要养成每天进行的习惯。如果只想着"只有我自己最棒！"的话，那么也许会在意想不到的场面中丧命……？



CASE1 战死

在战斗中，HP 变为零……

在战斗时，如果驾驶员、SCOUT、司令的 HP 变成零的话，那么便会以战死而 GAME OVER。因为做为特殊的 CASE，所以即使战死也是有能够在事件中复活的可能性的，但是你最好不要期待这种情况发生。对于驾驶员来说，即使士魂号被击中也不会即死的。

CASE2 被本田老师处刑

包括茜在内的处刑模式

如果不把这个做为目标的话，这个事件，便不会发生。但是，在和茜关系良好的状态下（朋友／好朋友），准龙师向茜授与勋章的事件将会成为契机。是否与茜的企图同调将会决定是否被处刑，所以要在勋章授与式上选择"止ある（阻止）"。但是，在第 2 周时，如果选择舞的话便不会发生这种事件，请大家注意。

CASE3 被原刺死

嫉妒之火点燃之后……

游戏者做为驾驶员，当在和原以好朋友或恋人的关系进行会话之后，能够听到有关士魂号秘密的事件将会发生。在这种时候，在第 2 次的选择中选择"はい"之后便能够听到士魂号的秘密。但是在这之后，在嫉妒状态下与原进行第 2 次会话之后，你便会以"被判"这种判定而被原刺死，游戏结束。原的台词好恐怖啊！



CASE4 被加藤刺死

是攻击狩谷？还是犹豫不决！

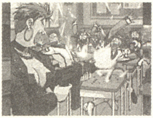
这也是相当特殊的例子，在普通的游戏过程中是相当少见的。被加藤刺死的条件是：狩谷战之后，本田老师命令你再次攻击狩谷，而你选择了"击っ"（攻击）。这样一来的话，你便会被加藤突如其来的从后面赖死。但是，不是 S 等级（GREAT ENDING）也是条件之 1。在被问到为什么要必须袭击狩谷之时，你只回答也许只是和幻兽有什么关系而已便可以了。如果遭遇到这个场面时，只要不袭击便 OK 了。

CASE5 被坂上老师杀死

在事件"高机动幻像・进行曲"中

这个 GAME OVER 的事件不会在第一次游戏中发生，所以你不必那么担心。实际上在第 2 周的游戏中，"ガンパレード・マーチ"这个事件发生之后，会在你和坂上老师的会话中出现"は?"或"龙を倒しに来た"这 2 个选择项。在这里如果选择"は?"之后便会被坂上老师枪杀。这种事件不会经常发生，你只要脑中有个印像便行了。

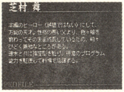
SCOOP! 在"高机动"中出现第 2 次!!



不同的人物身上有不同的故事!

在众多人物当中，为什么能够选择这 4 人做为游戏人物呢？这尚且还是个谜，但是可以确定的是，这其中一定存在着个性方面的问题。

大家在第一次游戏中应该已经能够看出什么了，登场人物不仅仅附有性格，而且还被设定了成长环境和过去等东西，这在第 2 次游戏中也会或多或少的被反映出来。在人物选择画面中，各人物会被如右侧所示的那样表示出来，这个项目叫做"演じられる役割"（能够扮演的角色）芝村的"金持"和田边"贫乏"实在是有趣。因为在第 2 次游戏时是由你自己操作这些人物，所以你要在确认"能够扮演的角色"和 PROFILE（人物评论）之后进行慎重的选择。无可非议的应该是选择芝村舞吧？



一举推出 4 位游戏人物!

在最终之时是哪种等级都好，你只要打完就行了。而且在 LOAD 资料之后，再次开始游戏便能够选择以下 4 位人物做为游戏人物。

使用人物介绍

芝村 舞



无可非议的人物

印象中的芝村舞是个说话语气很冲的人。在 4 人当中，她能够扮演的角色是最多的。她优秀，有钱。而且能够进行战斗和指挥。选择舞的话应该能够相当稳固的进行游戏。

来须银河



实际上是意大利人

意大利人出身的 SCOUT。虽然沉默寡言、很少说话，看上去很令人恐怖的样子，但是实际上好像是个很喜欢小孩和动物，是很温柔的人。基本上是只有战斗一根筋的人物，所以对那种想要激烈性的驱逐敌人的人来说，我们推荐使用这个人物。

田边真纪



绝对不许输啊!

运气很差的倒霉少女，但好像仅是运气差还不足够，她还极度的贫乏，而且眼镜还经常坏。可是以她做为游戏人物的话，将会对游戏产生相当好的作用。对于那种想要努力的人来说，我们推荐你使用这个人物。

中村光弘



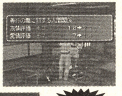
在靴下发芽!

在能够扮演的角色中有"靴下"（袜子）这么一项，太令人奇怪了。实际上中村有 SOCKS HUNTER 的称号，好像是为了寻求部队全体人员的袜子而正在暗中活动。对于那种想要奇怪的进行游戏的人来说，我们推荐你使用这个人物。

对第 2 次游戏有用处! 公开人物相关表!!

在争夺战和加藤祭的事件中能够把握各人物伙伴的相关关系，但是知晓初期设定状态的事情恐怕是非常非常困难的。所以我们在这里要向大家公开全体人物的喜恶度的相关表。因为每个人物都有自己喜欢和讨厌的人物（一部例外），所以希望这能够帮助你把握同别人的交往。顺便说一句，在喜欢和讨厌之外的人物属于"普通"。

喜欢



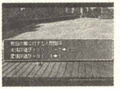
一开始友情和爱情值都很高的人当然好了。像东原乃野美就是这样的人。她可以轻易的与别人友好相处。

普通



喜欢讨厌以外的感情就是普通，无法加入友情和爱情的修正值，表上没有见到的人就是普通。

讨厌



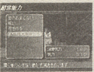
对不喜欢你的人可以在友情和爱情主面用数值来修正，但也不是非常和她好才成。

名前	喜欢的角色	不喜欢的角色
狩谷	泷川・加藤・ののみ・新井木・本田	善行・若宫・远坂・壬生屋・舞
善行	狩谷・若宫・远坂・壬生屋・舞	中村・田代
濑户口	泷川・加藤・ののみ・新井木・本田・茜・速水・坂上・ブータ	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞
茜	田边・原・森・ヨーコ・芳野	岩田・石津・来须
速水	全员	普通
泷川	加藤・ののみ・新井木・本田	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞
岩田	石津・来须	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞
若宫	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞	中村・田代
中村	田边・原・森・ヨーコ・芳野	泷川・加藤・ののみ・新井木・本田
远坂	泷川・加藤・ののみ・新井木・本田	中村・田代・岩田・石津・来须
加藤	濑户口・茜・速水・坂上・ブータ	中村・田代
田代	濑户口・茜・速水・坂上・ブータ	岩田・石津・来须
壬生屋	なし	中村・田代
舞	濑户口・茜・速水・坂上・ブータ	中村・田代
ののみ	嫌いなキラ以外はみんな好き	岩田・石津・来须
石津	中村・田代	泷川・加藤・ののみ・新井木・本田
田边	濑户口・茜・速水・坂上・ブータ	中村・田代
新井木	岩田・石津・来须	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞
原	なし	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞・中村・田代
森	田边・原・森・ヨーコ・芳野	中村・田代
来须	好き嫌いなし。	全员普通
ヨーコ	岩田・石津・来须	中村・田代
坂上	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞	中村・田代
本田	好き嫌いなし。	全员普通
芳野	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞	なし
ブータ	狩谷・善行・若宫・远坂・壬生屋・舞	中村・田代

Check! 第 1 次和第 2 次的不同

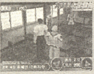
为了让大家更加容易看出第 1 次游戏和第 2 次游戏的不同，我们在这里做了一些总结。除了游戏人物（4 人）以外还存在以下 3 种不同之处，在第 2 次游戏时，你能够享受到更加热闹的游戏。

1. 一开始就使用各指令



从各角色那里取得的指令，可以从开始就使用（要超越数值）。赶快展开故事，非常有趣。

2. 动员全体角色



一开始就动员一、二年级全体学生像中村一样成为短袜猎手。他们不在，物品也不会滞留。

3. 和角色谈话



好好看说明书，本游戏的声优阵容如何？你感兴趣吗？如果感兴趣，从第二周开始就可以听到每个角色的声音了。

完全攻略 COMPLETE STRATEGY



物品收集!? 物品情报

在最后，我们要向大家公开能够取得的物品一览表！其中大部分是并不能在商店里买到的。如果在表中看到了自己心仪的物品的话，那么就请你努力去找拥有物品的人物而进行交换吧！



掌握物品更加有效的使用方法

你能够通过与各人物的物品进行交换来实现取得更加多的物品，但是你一定要记住“交换しない?”这种指令。因为这是通向取得物品的第一阶段，所以要尽快记住。龙川、中村、加藤和新井木应该教给你这些。之后便可以一边看表来确订物品效果一边选择对自己有用的东西！“危险な弁当”这种东西，即使在你和同伴关系良好的状态也是能够交换的。

登场物品清单

物品清单揭载了恢复系、STATOR UP 系、训练效果系等其它系别的物品，其中的价格是在商店中能够买到的价格。只有做为例外的“金の延べ棒”（延金棒）是特殊的高价物品，虽然揭载了价格，但你是绝对不能买的，这一点请注意。顺便说一句，武装清单的武器类也能够在商店购入。

	名前	价格	效果
体力・气力回复系	手作り弁当	–	体力・气力恢复 200
	弁当三人前	–	体力・气力恢复 400。味道姑且不论,量是非常多的。
	＊＊のお弁当	–	体力・气力恢复 150。“加藤的便当”和“舞的便当”等
	かわいいおべんと	–	体力・气力恢复 100。
	质素なお弁当	–	体力・气力恢复 80
	サンドイッチ	300	体力・气力恢复 150。因为是生鱼,所以要尽快!
	猫饵マグロ味	200	体力・气力恢复 100。猫食。能吃。
	裏やきそばパン	2500	体力・气力恢复 250。
	やきそばパン	250	体力・气力恢复 250。
	ツナ缶	–	体力・气力恢复 80。
	ハンバーガー	200	体力・气力恢复 130。
	映の特制クッキー	–	体力・气力恢复 250。映亲手做的! 火候正好!
	ショートケーキ	250	体力恢复 100。
	チョコレート	200	体力恢复 200。
	カップ面	250	体力恢复 300。保存食品!
	ホットドッグ	230	体力恢复 500。很烫!
	特制クッキー	–	体力恢复 50。亲手做的!
	キャンテイ	300	气力恢复 200。
	スイカ	1000	气力恢复 600。正是吃的时候。
	シュークリーム	–	气力恢复 150。
	ポテトチップ	–	气力恢复 300。
ステータスアップ系	自动情报收集セル	10000	发言力上升。能够为你自动性的收集情报。
	电子妖精	100000	发言力上升。在军中也可以使用的电脑巡回兵器。
	热血饮料ファイト	5000	喝完之后体力上升! 战斗力的最大值上升 50。
	机动饮料ムーブ	5000	喝完之后运动力的最大值上升 35。
	安产のお守り	5000	拥有之后,气力的最大值上升 35。
	コーヒー	100	喝完之后,士气稍稍减少。
	牛乳	85	喝完之后,体力的最大值稍稍减少。
	コーラ	100	喝完之后气力的最大值稍稍减少。
	红茶	100	喝完之后,智力的稍稍减少。
	若宫のビキニパンツ	100	拥有之后,运动力上升 25。
	麦わら帽子	1000	拥有之后,魅力上升 15。
	チャイナドレス	10000	拥有之后,魅力上升 30。
	リボン(ののみ)	–	拥有之后,魅力上升 30。
	来须の帽子	–	拥有之后,战斗时的攻击力上升 225。
	ライダーグローブ	–	拥有之后,战斗时的攻击力上升 225。
	イカスネクタイ	20000	拥有之后,魅力上升 45。
	教科书	3000	拥有之后,智力上升 100。
	ノート	160	拥有之后,智力上升。
	シャーペン	120	拥有之后,智力上升。
	ラブレター	–	拥有之后,魅力上升。
	ハリセン	–	拥有之后,士气上升 5
	みんなと撮った写真	–	使用之后,士气上升 10。
	イヤリング	1000	拥有之后,魅力上升 10。
	猫の首轮	–	在拥有的这段期间,全部的能力上升 225。
	洗濯洗剂	1000	卫生官的工作性能上升 50。
	サングラス	5000	拥有之后,体力的最大值上升 50。
	よく効く药(加藤)	–	使用之后,智力上升 50。加藤家秘传的万能药。
训练效果アップ系&ダウン系	合格祈愿のお守り	3000	拥有之后,智力的训练效果提高 1.5 倍。
	战术教本	10000	拥有之后,司令的工作效果提高 1.5 倍。
	白衣	3000	拥有之后,知识的训练效果提高 1.5 倍。
	エアミニマム	30000	拥有之后,运动力的训练效果提高 1.5 倍。
	眼镜	–	拥有之后,智力的训练效果提高 1.5 倍。
	安っぽい指轮	3000	拥有之后,气力的训练效果提高 1.5 倍。
	铁アレイ	5000	拥有之后,战斗力的训练效果提高 1.5 倍。
	工具箱	5000	拥有之后,整备的工作效果提高 1.5 倍。
	ふりふりエプロン	24000	拥有之后,魅力的训练效果提高 1.5 倍。
	おそろしい弁当	–	体力减少 100。
	危险な弁当	–	气力减少 100。
	危险なサンドイッチ	10	气力・体力减少 100。
	地狱クッキー	–	气力减少 200。

	名前	价格	效果
その他	发が伸びる人形	1000	使用之后,气力减少 10。
	自爆装置	–	使用之后,体力减少 100。
	テレポートパス	–	做为超常能力使用之后,能够瞬间移动到想要前往的场所。
	テレポスセル	–	做为超常能力使用之后,感应能力灵敏。
	ネットワークセル	–	拥有之后,能够使用别人的程序。
	ウイルスセル	–	能够消费别人的发言力。
	ゲームセル	–	能够在闲暇时间进行游戏。经过 10 分钟。
	カロリー计算セル	–	实用软件。能够回答女生的永远的课题。
	表计算セル	–	实用软件。能够进行各种各样复杂的计算。
	バーチャルペット	–	电脑笼物。仅此而已。
	ブレイン・ハレルヤ	250000	能够使心情变好的程序。
	砂糖	22500	在战争状态下暴涨的调味料。即使使用也不会引起任何事情。
	クッキーの素	200	能够在厨房做饼干。
	ジャガイモ 60KG	6000	大家的食物。为饥饿准备。
	月刊主帚の亲友	500	传授扫除清洗生活的智慧! 卫生官的工作性能 +50。
	周刊ラリヤット	500	职业杂志。礼物用。
	ホラー小说	500	恐怖杂志。礼物用。
	周刊マガテー	300	少年漫画杂志。礼物用。
	周刊トレンディー	500	时装杂志。礼物用。
	少女漫画杂志	500	能获得少女漫画的话题!
	ガンパレ攻略本	–	攻略本! 其中记有秘密(?)的技巧。
	きわどい水槽	–	暴露的游泳衣。效果不明。
	体操报	1000	漂着的体操服。好些有些热度……
	日记帐	3000	记有许多秘密。仅此而已。
	＊＊の靴下	–	闻到臭味后便会瞬间昏厥。
	写真	–	只是极其普通的照片而已。
	ボウリング券	–	约会物品。保龄球的招待券。
	プールチケット	–	约会物品。游泳池的免费券。
	サッカーのチケット	–	约会物品。足球赛的门票。
	映画のチケット	–	约会物品。电影的招待券。
	博物馆の入场券	–	约会物品。博物馆的入场券。
	フラワーチケット	–	在第 2 天送上“约色花束”
	可爱いレターセット	200	只能写一封没有落款的信。
	ちょっと H なビデオ	5000	题目是“女教师 2”实际上是欺诈录像带。
	怪しいビデオ	5000	ゾンゼ在墓的周围跳舞。怒气上涌。
	すごい绘	–	很棒的画。心情舒畅。感情平静。
	下手な绘	–	见到之后,心情变差。
	ぬいぐるみ	1000	小猫的玩偶。很可爱! 仅此而已!
	ウサギさんの人形	300	可爱的吉祥物。只会笑笑而已。
	心灵写真	–	墙壁的污垢能够映出脸!
	家族の写真	–	看到照片之后,流出眼泪。
	紫心晶	30000	看到之后,心情平静、感情平静。
	衬衬しい宝石	10000	放着令人害怕的光辉的宝石。看到之后会很不舒服。
	赤い花束	–	礼物物品。趁着还没枯竭这时使用。
	花の钵植え	1000	漂亮的盆栽。用途不明。
	枯れた花束	–	红色花束的后果
	纸飞行机	100	能够飞得很远的纸飞机。
	金の延べ棒	1000000	黄金的铸块! 不能买! 100 万!
	てるてる坊主	100	田边做的扫睛娘。止雨!
	猫苒	100	用来叫猫的哨子!
	スポーツ用车椅子	300000	轻便、结实的车椅子。狩谷用的礼物?
	デジタルカメラ	100000	能够拍摄照片。
	坏れた眼镜	–	田边经常戴着。没用。
	迷刀鬼しばき	–	被诅咒的物品。拥有之后会有损失吗!?
	マタタビ	300	用来给ブータ的礼物。
	小さい纸切れ	–	拥有之后便能够在考试中活跃。
	怀中时计	–	使用之后,时间将到 23 点。
	油绘セット	10000	能够画画。可以耗费 3 个小时的物品。
	バスケットボール	5000	为了要打篮球的物品。几乎没有任何意味。
	救急箱	5000	拥有之后便不能向学校请病假。

“＊＊の弁当”“＊＊の靴下”之中的＊＊代表着每个人的各字,所以道具的效果也将不同。

北斗神拳

世纪末救世主传说

这部游戏忠实的再现了那个“北斗神拳”的世界。这次我们要向大家介绍直至终盘的故事攻略和对战模式的各人物 ONE－POINT，以及第 3 个模式“世纪末剧场模式”！

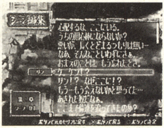
机种:PS	厂商:BANDAI	类型:ACT
媒体:CD－ROM	发售日:发售中	

用 3 个模式来挑战“北斗”的世界！

我们已经知道，在这个“北斗神拳”中有 2 种模式，一种是按照原作的物语向下进行的“救世主传说模式”，另一种是能够享受到用登场人物进行 1 对 1 对战的“霸者决定战”。但是，这部游戏还备有另一种模式，那便是“世纪末剧场模式”！在这个模式中，游戏者能够将“救世主传说模式”中所使用的事件场面和台词进行自由替换。如果在扣人心弦的场面中改变不同的台词的话，那么也许便会成为引人发笑的场面。这次我们要在进行各种模式的基础之上来向大家奉上有用的情报。如果读了这次的报导之后，游戏者便能玩遍“北斗神拳”的各个角落。



▲首先进行“救世主传说模式”。此模式中追加了各种各样的要素。



▲“世纪末剧场模式”中有至今的游戏中所不曾有的乐趣！

救世主传说模式　将数次激战进行到底

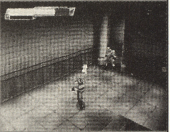
这个模式是按照原作的故事进行展开的，游戏者只要操作人物来进行反复的战斗场面就可以了。在战斗场面中所使用的人物的体力要支撑整个章节，所以能否将体力毫不减退的保持到关底之战便成为了重点。所以在这个模式中采用了“限时系统”。你要在出现的敌人发红点的时候进行攻击，在成功的输入 7 个指令之后便能以一击来击倒敌人，除此之外，体力也可以得到回复。希望你能够熟练利用！



▲基本上是按照原作来进行展开的，但是根据章节也会有一些分歧点，这样你便能够享受到不同剧情的展开。

第一章　首先要习惯操作！

在ザコ战中，因为敌人不是很强大，所以你可以在这里适应操作。但是在中盘中，被袭击的ミスミ能否获救将关系到之后的剧情。如果想要救他的话，那么你就要对スピード进行集中攻击。在这之后，故事会按照原作来进行展开。相反，如果ミスミ在这里被杀害了的话，那么以后的情节多少会有些变化，如果想要享受到与原作不同的展开的话，那么你可以尝试一下。

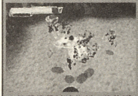


第二章　实际上 BIKE 部队是强敌！？

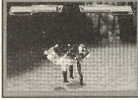


ザ了敌人与第一章有些不同，但是战斗应该也不是很难。不过，在与中途出现的 BIKE 部队进行的战斗中是不能有丝毫马虎的，如果将其看做普通战斗并不认真对待的话，那么你将被击倒出局。在这里，如果 BIKE 向你突进的话，那么你就要使用跳跃（◎按键）和在空中使用百袭脚（□＋×按键同时按）来进行战斗。因为在使用百袭脚的瞬间会停留在空中，所以不会被 BIKE 绊住。顺便说一句，第二章中没有分歧点。

第三章　ケンシロウ和レイ的选择是非常重要的！



▲如果只是单纯的ザコ战的话，那么レイ比ケンシロウ更加能够在战斗中取得优势。

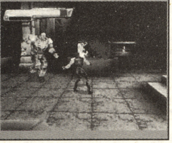


在和ザコ进行 2 回战斗之后的下一次战斗中，你能选择操作ケンシウロ和レイ这两者之一来进行战斗。虽然有人想在这里选择操作ケンシウロ以外的人物，但是这样一来的话便不会出现之后的ケンシロウ对イレ的战斗。在ザコ战中，因为用レイ与ケンシロウ进行对战是十分困难的，所以我们推荐你选择ケンシロウ。

第四章 BOSS 战很多的 STAGE

即使在最开始的与ギユウキ的相扑战中输掉也不会 GAME OVER 的。但是，在这之后的战斗中，战斗人物会有所变化。如果胜出的话，将会有ハブ和ザコ人物；如果失败的话，那么只有ハブ和ギユウキ。如果考虑到战斗因素的话，那么还是在最初的迷你游戏中输掉会比较轻松。和アミバ之间要进行 2 连战，但是在这 2 次战斗中，你一定要在远处等待他的进攻，等他靠近之后，你要按住 + + □ + × 键进行边击。在面对第四章最大的敌人ウイグル时，你要采取近距离作战方法。如果你远离他之后，那么迎击将会变得十分困难，所以要经常接近他并配合他的起身来使出百袭脚。





▲▶通过连打方法与相扑战中输掉之后，那么就只有同ヘブ和ギユウキ的战斗了。在这个战斗中，只要打倒ハブ就可以结束战斗。

第五章 彻底等待ラオウ战

虽然在与最初的シーカー队的战斗中不是很困难，但是由于全部消灭敌人的时间不同，之后的展开也会有所变化。如果在 1 分 40 秒之内将敌人全部消灭的话，那么会按照原作进行下去。如果超过 1 分 40 秒的话，那么ケンシロウ、トキ和マミヤ将要在百姓家中讨水喝，而在百姓家中等待着他们的将是拳王的手下化装而成的老婆婆……。但是只有战斗次数有所增加而已，虽然想要尽快将シーカー队打倒，但是拳王的手下所化装而成的“巨大婆婆”也有一看的价值！要彻底等到与ラオウ的战斗之后，你要按住 + + □ + × 键来进行迎击。



▲如果是 FANS 的话，那么一定听听那句有名的台词

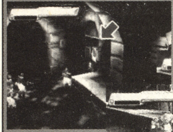


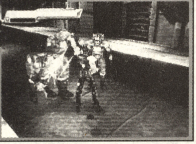
▲在后半段的与狗的战斗中，你要用踢来进行战斗

第六章 サウザー战是最大的高潮



在第六章中存在隐藏的途径。在地下水渠的第 2 战（场面切换一次之后）中，攻击位于水渠深处的右侧的门，在破坏之后，你便可以向前进行，在将敌人全部消灭之前来破坏门）。因为登场的全部都是红色的ザコ敌人，所以你可以用“限时系统”来回复体力。在サウザー战中，你可以用□ + × 键进行猛打猛冲，也可以在彻底等待之后来进行迎击。





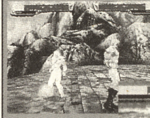
▲这里是暗门。不要理睬ザコ敌人，要对门进行攻击并破坏。

▶因为只会出现红色的ザコ敌人，所以你要为下次的战做装备而回复体力。

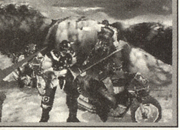
第七章 能不能熟练操纵トキ将成为重点

首先要用トキ来与ラオウ进行 2 次战斗。基本方法是采取一定距离而进行等待，等他朝向自己攻击之后，你要按住□ + × 键进行攻击，如果成功的话，那么要连打□按键来进行连续攻击……只要反复这种操作便可以轻松将他打倒。如果ラオウ完全不朝向自己进攻的话，那么相反，你也可以慢慢接近他并用踢来进行攻击。第 2 战的方法基本相同。但是在第 2 战中，ラオウ也会使出攻击要害之技，所以你要注意在ラオウ面向后面的时候，你要慢慢接近他，在他转身的瞬间按住□按键来进行连续攻击。

问题是在之后的ザコ战中。因为是 BIKE 队和枪队的混合部队，所以你要是只注意 BIKE 的话，那么你便会被击倒出局。因此你要采取与第二章相同的作战方法。之后还会出现许多红色ザコ，你可以用“限时系统”来回复体力。



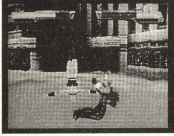
▲如果ラオウ采取这种姿势之时而进行攻击的话，那么你也要注意别受到反击。一定要等到他转身。



▶这个ザコ战是相当艰难的。如果被打倒的话，那么要在起身时按住□ + × 键来使出回转踢腿。

战斗
ONE－POINT
讲座

为了将战斗有利的进行到底……



虽然在ザコ战中能够利用“限时系统”来回复体力，但是在 1 对 1 的关底之战是不能这样的。因此，你要彻底等待并慎重的进行战斗。但是，在进行一定量的防守之后会出现很大的漏洞，这一点你要注意（体力 GAUGAE 下面的小 GAUGE 是标准）。希望你重点使用右边介绍的技巧。

这是能够使用的技巧！

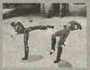
COMMAND + + □ + ×

在ザコ、关底之战中都能够依靠的、具有威力的 PUNCH。如果是序盘的话，1 击可以击倒ザコ，而且因为命中之后便可以将对手化为乌有，所以在关底之战中想与对手拉开距离时使用是十分便利的。但是，如果没有输入 + 的话，那么便会使出百裂脚，这时便会出现很大漏洞，这一点一定要注意。只使用这个技巧便能够清关。



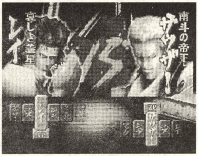
COMMAND 在猛冲猛打中按住×按键

在关底之战等怎么也不接近对手之时使用是十分便利的。虽然在猛冲猛打中按住□ + × 键会使出许多相似的技巧，但是这种方法自己使用起来是很方便的，而且在防守之时的漏洞也很小。因为命中之后便可将对手打倒，所以你要为对手起身时做攻击的准备，在击倒对手之后尽量要马上远离对手。



霸者决定战模式 决定最强的格斗家!

这个模式是能够用“救世主传说模式”中登场的人物来进行战斗的对战格斗模式。你能够在这个模式中享受到1对1的对战游戏。但是,在没有满足特定的条件之时是不能够选择各人物的。我们要在这里向大家介绍各人物的使用条件和推荐技。操纵你喜欢的人物来成为最强吧！顺便说一句，要人物选择画面中按动选择按键之后，你能够在进行操作状态或COM状态中进行切换。你可以用1个人物来与COM对手进行战斗，也可以让COM对手间进行战斗而自己在一旁观战。



ケンシロウ 标准人物

●使用条件/完成第一章

因为在“救世主传说模式”中便可以使用，所以恐怕可以说是很容易操纵的人物。用□+×使出的百袭脚在中途就会被对手进行防御，所以不能推荐。



レイ 熟练掌握华丽的技巧!

●使用条件/在第三章的ケンシロウ对レイ战中不用续关便完成

虽然看起来很华丽，但是有许多很难掌握的技巧。□+×是和百袭脚相同的连续技。要经常转动，用踢腿等技巧来给与敌人损伤。



シン 与ケンシロウ是相同的类型

●使用条件/在第一章的ケンシロウ对シン战中不用续关便完成

实际上也是标准类型的人物。但是与ケンシロウ相比++□+×的出击速度会慢一些，而且也比较难使用，这一点很遗憾。



コダ 飞行道具很强劲!

●使用条件/在第五章的レイ对ユダテ战中不用续关便完成

用□+×来使出飞行道具是最大的魅力。而且,在跳跃中也可以在按动PUNCH和踢腿之后来使用突进技。



サウザー 技术性人物?

●使用条件/在第六章的ケンシロウ对サウザー战中(3个回合)不用续关便完成没有用

单发来使出的强力技巧，连续技很多，但稍稍有些难以使用。



シユウ 将猛冲猛打技做为重点

●使用条件/在第六章的ケンシロウ对シユウ战中不用续关便完成

按照原作那样，足技是中心。因此,变化性的技巧多少有些难以掌握。要在猛冲猛打中主要使用突进技来进行攻击。



トキ 攻击要害之技是重点

●使用条件/在第七章的トキ对ラオウ战中(2回合)不用续关便完成

虽然攻击要害之技是魅力所在,但是使出这个技巧之后，GUARD BREAK GAUGE会上升,这一点要注意。



ジャギ 实际上是最强的人物!?

●使用条件/在第三章的ケンシロウ对ジャギ战中(2个回合)不用续关便完成

在远离的状态下，按动□键之后便使用枪来进行攻击。而且++□+×也是非常便利的技巧。



ハート 用猛冲猛打来补漏

●使用条件/在第一章的ケンシロウ对ハート战中不用续关便完成

因为速度迟缓，所以经常要担心移动。顺便说一句，用□+×能够使出攻击要害之技性质的反击技。



ウイグル 发挥臂长的优势

●使用条件/在第四章的ケンシロウ对ウイグル战中不用续关便完成

在远离的状态下,按□键来使用长鞭进行攻击。这样便能让对手不能接近自己。还可以使用++□+×。



ヤミバ 缺乏攻方……

●使用条件/在第四章的ケンシロウ对ヤミバ战中不用续关便完成

在使用这个人物之后，你会觉得ケンシロウ的技巧非常的少。这个人物主要擅长于从猛冲猛打中产生变招。



フドウ 重视力量的人物

●使用条件/在第七章的ケンシロウ对ラオウ战中(2个回合)不用续关便完成

虽然身体很庞大，但是移动速度却很快。用□+×击中这个敌人之后再用×来追加攻击。



ラオウ 能掌握平衡的人物

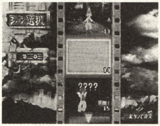
●使用条件/在第五章的ケンシトウ对ラオウ、トキ对ラオウ战中不用续关便完成

□+×的攻击要害之技可以很容易的将对手击破，但是很难使用。主要利用长臂×来攻击。



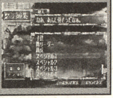
世纪末剧场模式 自己制作游戏场面

在“世纪末剧场模式”中，你能够将“救世主传说模式”中所使用的一切台词和事件进行替换组合，从而按照自己的想法来制作出游戏场面。在完成“救世主传说模式”的第一章之后便可以使用这个模式了，之后所完成的章的台词和场面会被追加进来。



用不续关完成的状态来取得特别声音!

如果在完成各章之时而没有续关的话，那么特别声音便会被追加上。特别声音的内容是十分有趣的，而且各章都分别备有不同的特别声音，所以要想充分的享受这个模式的话，那就一定要聚齐全部的特别声音。



“北斗神拳”电击剧场

在这里要向大家公开编辑部制作的有趣场面!
请参考下面的场面来试着制作你自己独特的场面!

刚开始看觉得很普通……但是最后……

使用场面　第一章　场面 12

这是只变更了最后的 4 句台词的简单例子。重点是从严肃的场面一下子转变成了ケンシロウ看起来像个无赖的场面。ケンシロウ最后的台词全部都是被替换上去的。人物的表情和台词相附是制作者最大的得意之处。这个场面是相当早以前制作出来的，但是现在仍是编辑部里NO.1的笑料。



· 我这一指点中你七百八个穴位
· 在我指头拔出来的三秒钟之后你～
· 怎么会!!等等一下!!
· 在这三秒钟之间想想自己的罪孽吧～
· 唔、唔哇啊啊!!不、不要!!
· 我还不想死!!
· 死…死…
· 哇!!
· **ケン**，这样一来我们会被追杀的～
· 快、离开这里!!
☆唔…呃呃呃
☆嗯……
☆杀人之后就想小便。
☆**ケン**!!不要这样啊!!

（一句话）将严肃的台词转变为有趣的台词之后便会形成有意思的展开!你可以试试!!

虽然人物和台词相附……

使用场面　第四章　场面 1

这又是另一种例子，虽然人物和其台词相附，但是台词却被更换使用了别的场面的，这样一来便成为了完全不同的会话，但是，这种内容让人想像到了某些坏的事情。总之，使用别的台词来制作会话是相当困难的。这个例子虽然有些牵强，但是看起来也像是个会话。不过，解说却成了完全不同的意义……。



☆啊啊啊啊～
☆唔!!
☆女人…
☆那是你的女人吗?
☆唔…
☆应该好好的品味一下!!
☆什么!!
· 可是…虽然很刚强，但还是个孩子…
· 可是，现在是最好的花季年龄…
· 应该试着尝试一下……
· 什…什么…
· 你这个披着人皮的恶魔!

（一句话）在变更了的故事最后，**レイ**把**ケン**说得很残忍。但是，在这里加上“**ケン**、对不起!”这句台词之后便会一下子变成另一种气氛……。

考虑到人物的动作来变更台词

使用场面　第三章　场面 13

不要拘泥于人物和台词的分歧，你可以试着以有意思的台词为中心来制作奇怪的会话。你可以将登场的孩子和老人的声音使用到完全不同的人物身上。而且还可以将前半部分使用该人物本身的声音，而后半部分却使用别的声音。重点是要注意不要让人物的动作和台词有任何的不适感。这可是相当困难的。

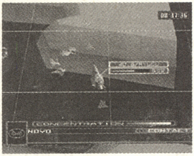


· 你这家伙的眼神很像我弟弟
☆唔…唔啊!!不要!!好强的力量～
☆唔哇!!好强!!
☆啊、等一下!!
· 什嘛!!
☆啊!!
☆好…强…!!
· 那是怎么回事!!
☆唔……
☆**ケン**那家伙也太强了!
☆不要啊!!
☆啊……!!
☆如果将这小鬼做为见面礼的话
☆那我也是圣帝正规军的一员了!!
☆哎!!那…那不可能!

机种：PS　厂商：BANDAI
类型：SLG　媒体：CD－ROM×2

“青6”是冒险与模拟相结合的游戏，我们将对游戏中的各个部分单独攻略。需要提醒大家注意的是只有在战斗中才有可能 GAME OVER，因此在战斗之外的部分可以尽量放松。





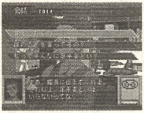
ADVENTURE PART

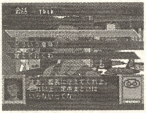
TECHNIC 一边与组员对话一边进行剧情的冒险部分。虽然这里不会有什么危险，但是却可能左右故事的结局。另外，事件 CG 的收集也很重要。

1. 通过感情输入的行动选择变化



与组员对话的时候偶尔会有的情感输入。对于对方的发言可以选择是或者否，这些会对后来出现的行动选择肢产生影响。请大家对这样的地方多加留意。





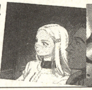
2. 与仲间的亲密程度会改变结尾



除了纪野和速水以外，其他所有成员都设定有友好值。虽然在游戏中没有表示，但是随着玩家的选择这些值会发生变化，而且将会影响到结局。

鉴赏事件模式！

在舰内移动时可能会看到各种事件的特定画面。这张照片就是其中之一的附加鉴赏模式，多多收集吧。





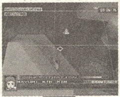
SIMULATION PART

TECHNIC 指挥グランパス小队执行任务的模拟部分。如果你的行动指示错误可能会导致小队和青 6 号陷入危险境地，因此一定要慎重，不可以盲目行动。

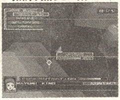
1. 实时战斗中每时每刻状况都发生变化

玩家应该对战术不断进行调整，不过有一个通用的战术在任何情况下都有效，就是“后退攻击战法”。敌人的攻击一般通过 ATTACK 命令设定目标，这种战法则预先猜测出敌人的行动目的，然后等待时机攻击敌人。

首先进行移动

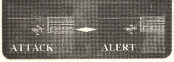


然后捕捉到敌人

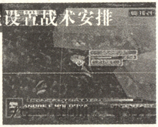


ATTACK 和 ALERT 的补足范围区别

根据各机体的不同，目标补充范围也有区别。ALERT 可以有 30% 的增幅，这么广的覆盖范围可以先制攻击。



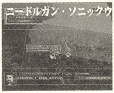
2. 根据机体性能设置战术安排

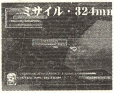


四种グランパス的性能各不相同。如果擅长攻击就选择埋伏战法……如此这般，根据战况变化区分使用。

3. 武器的性能差别和使用方法

敌人进入攻击范围以后将会出现用武器攻击的选择肢，参考武器的威力和命中率区分使用吧。





ADVENTURE PART 攻略

提升友好值的行动选择和事件总 CHECK!

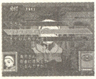


各驾驶员设定有隐藏的友好值，这个数值将会影响到后面的结尾。这里对影响友好值的事件按照各 MISSION 详细解说。

影响友好值的要素大概分为两种——即“行动选择”和“一枚绘”事件，其中只有行动选择可以使友好值上升。关于友好值的上升，在文字的最后有数字表示，请参考。

MISSION 1 BLUES





这里没有影响友好值变化的事件，却有对りん的感情输入和行动选择，因为这不过是练习模式，选择哪个对结果都没有影响。这关的过关条件是和所有人会话，去找到所有的人吧。

EVENT



训练室

进入**モルドバ**的房间以后，他会拿着自己制作的模型炫耀，这是必须的事件。友好值 +4

MISSION 2 BLUES

对前一关的失败和对领导者新米的不满使エステラ和ザガロ与纪野发生冲突。这里是提升两者友好值的大好机会，如果想和两个人交好的话就要多注意选择肢的变化。

行动选择

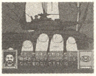
エステラ	极秘の视察…友好值 +3 新しいメンバーを呼びに行くのよ…友好值 +1 ＊その他は ±0
ザガロ	私ってそんをに足手まとい?… +3 覚えておくわ…友好值 +1 ＊その他は ±0

EVENT



淋浴室

训练后淋浴的**エステラ**。友好值 +3





训练室

确认不在房间，并在训练室看到她的训练样子。友好值 +4

モルドバ的房间

又在做新模型的**モルドバ**。在飞机库见面后发生。友好值 +4

MISSION 3 BRAVES

在前半程事件设置最多的部分。可能会错过りん的事件选择，一定注意。

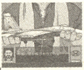
エステラ	あをた、むかつくわ…友好值 +1 ＊その他は ±0
モルドバ	このまま寝かせけあげよう…友好值 +5 それでも起こしちゃおっと…友好值 +1
モルドバ	私をネタに盛り上がってるわね～…友好值 +3 阴でひど言われてるみたいね?…友好值 +1 ＊その他は ±0
りん	そろそろいいんじゃをい?…友好值 +5 わかってるって、大丈夫!…友好值 +3 もういいわよ……友好值 +2 まだ发くの…かな?…友好值 +1 ＊その他は ±0

EVENT



淋浴室

与**エステラ**一样，只是从训练到淋浴的流程，不会影响友好值。

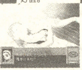


モルドバ的房间

在房间里熟睡的**モルドバ**。如果再次去的话，他会给你看他制作的模型。

训练室

去飞机库三次以后发生。好象对体重十分在意……



速水的房间

エステラ去速水的房间拜访。对速水抱有好感的**エステラ**好象对纪野很有敌意，可是这里不知道为什么友好值将会提升……? 友好值 +1

MISSION 4 PILOTS

因为エステラ和ザガロ不服从命令使得グランパス小队陷入绝境。接受两个人的道歉并将队伍带出低谷是第四话的要点，此处的行动选择比较少，只有ザガロ和りん的行动选择，但是友好值不发生变化。最后不要错过ホアン的事件就 OK 了。

行动选择

ザガロ	ハハハ!そんなに酔ってるの!…友好值 +3 ありがとう、ザガロ…友好值 +2 气持ちは…わかったわ……友好值 +1 ＊その他は ±0
りん	大丈夫、私が责任持つわ…友好值 +1

EVENT



淋浴室

训练后的淋浴。可能会有人期待也说不定……





训练室

非常喜欢咖喱的**グスク**吃完饭后在训练室减肥。

ホアン的房间

快要到达布鲁得姆地区，**ホアン**显得不安。让他冷静下来吧。

MISSION 5 ROOKIES

为了迎接ゾーンダイク的反扑，青的战斗力量集结在ブルードーム地区。这里ザガロ和りん的事件发生顺序有点复杂，不要弄错了。

行动选择

エステラ	そう、ならいいんだけど…友好值 +1 ＊その他は ±0
ホアン	降りる必要なんてないわよ…友好值 +3 眠るといいかもね…友好值 +2 ムりして行くことないわ…友好值 +1 ＊その他は ±0
モルドバ	その边にはふれずにおこう…友好值 +1 ＊その他は ±0

EVENT



BD 技术室

在**ブカードーム**的技术室喝酒的**りん**。她虽然看起来幼小，其实是个大酒包。友好值 +2



淋浴室

淋浴中的**ザガロ**。发生在**りん**的肺活量事件之后。友好值 +2

训练室

大家对**りん**的肺活量吃惊。发生在 BD 技术室饮酒事件之后。友好值 +2



BD 食堂

被**クル**一批评难吃的布鲁得姆食堂的饭菜好象很合**モルドバ**的胃口……

SIMULATION PART 攻略

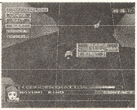
将战局导向有利的战术建议

MISSION 1 BLUES——从战斗演习开始“敌人袭击和噩梦般的败走”

CLEAR 击破ダミ－的战机

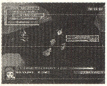
最开始只是グランパス的移动训练，这里省略不与介绍。

敌人从三个方向我方逼近，グランパス小队可以放心进行迎击，尽快消灭敌人吧。



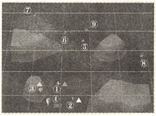
CLEAR 击破敌人的战机

虽然在游戏的开头指示要消灭所有的敌人，但是敌人没完没了出现。战斗超过限定时间后就会结束，因此防守最有效。将三个战机集结一起战斗吧。



地图记号含义

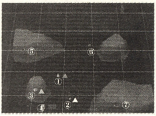
- ▲ ……………… グランパス
- ▲ ……………… オルケア
- ▲ ……………… プローン
- ▲ ……… キャトルフィッシュ
- □ ……………… 青之6号
- 其它 ……………… 敌メカ



初期配置

①グランパス
②オルケア
③プローン
④青の6号
⑤ウミグモ
⑥ウミグモ
⑦ウミグモ
⑧ウミグモ

MISSION



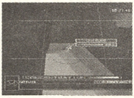
初期配置

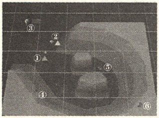
①グランパス
②オルケア
③プローン
④青の6号
⑤ウミグモ
⑥ウミグモ
⑦ウミグモ
⑧ウミグモ
⑨ギガス

MISSION 2 BLUES——驱使两架格蓝帕斯击退敌人以及护卫青6

CLEAR 击破敌人的战机

与前面一样，通关条件是击毁所有的敌机。不过敌人的增援部队很多。不要担心，这次一定可以全部消灭他们。随着这关游戏的开始，让グラレパス和プローン向敌人的方向移动。即使击败了敌人的部队，也要迅速防备敌人的增援。





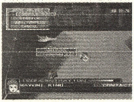
初期配置

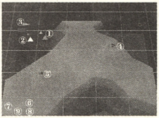
①グランパス
②プローン
③青の6号
④ウミグモ
⑤ウミグモ
⑥ウミグモ

MISSION

CLEAR 护卫向目的地移动的青之6号

击退敌人的部队以后，这次将要执行的是护送任务。代替プローン出击的是オルケア，但是这里要选择防守战术。青之6号的行进路线有箭头表示，在其周围设置グランパス吧。结合6号的移动，好好组织防卫线，等到6号到达目的地即可通关。





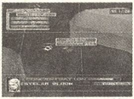
初期配置

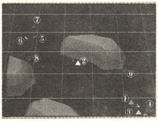
①グランパス
②プローン
③青の6号
④ウミグモ
⑤ウミグモ
⑥ハンマーシャーク
⑦ハンマーシャーク
⑧ハンマーシャーク
⑨ムスカ

MISSION 3 BLUES——挽回劣势并且逃出

CLEAR 击败○シェル

第三话的第一关只要击败敌人的部队即可，这里省略攻略。因为是オルケア单独作战，所以小心不要 BRAKE。接下来是打败击沉民船的敌人。如果只是为了击败○シェル的话，让オルケア出击即可。更加安全的战法是在中央集结迎击。





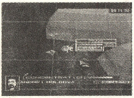
初期配置

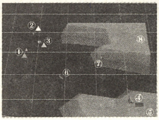
①グランパス
②オルケア
③プローン
④青の6号
⑤民间機
⑥Ωシェル1
⑦ウミグモ
⑧ウミグモ
⑨ウミグモ

MISSION

CLEAR 护卫向目的地移动的青之6号

与第二话的后半部分相同。但是这次与青之6号的距离比较远，应该尽快汇合。在グランパス小队下方有ウミグモ(敌机)×2，让グランパス战机留下一个迎击，其它两个急速向青之6号靠拢，击败袭击青之6号的○シェル等敌人。





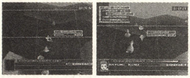
初期配置

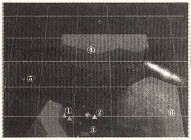
①グランパス
②オルケア
③プローン
④青の6号
⑤Ωシェル1
⑥ウミグモ
⑦ウミグモ
⑧ハンマーシャーク

MISSION 4 BLUES——战斗力处于劣势的艰难防卫战

CLEAR 护卫向目的地移动的青之6号

与前回不同，这次将用两个战斗单位配合去击破来袭的敌人。注意，敌人的增援将会无休止的出现，所以玩家最好选择防守的战术，这样就可确保自己不会受到太大的损失。

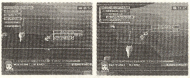


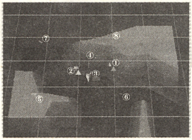


初期配置 ①グランパス ②プローン ③青の6号 ④バーナクル ⑤ウミグモⅡ ⑥ウミグモⅡ

CLEAR 将敌人以ウミグモ×2为首的全部兵力消灭

与前面一样是オルケア不在状态下的作战。目的是消灭所有敌人，因此难度比较高。基本战法是利用本方的机动力游击作战，重复接近敌人——攻击——后退的顺序。

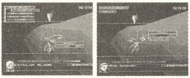


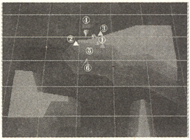


初期配置 ①グランパス ②プローン ③青の6号 ④ユーバック ⑤Ωシェル I ⑥Ωシェル I ⑦ウミグモⅡ ⑧ウミグモⅡ

CLEAR 击破ギガス

第四话的最后一关目的是击破敌人ギガス。从逆境中解脱出来的グランパス小队重新有オルケア加入，三机联合作战吧。基本战法是让グランパス和オルケア出击，プローン负责回复。





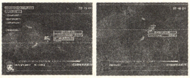
初期配置 ①グランパス ②オルケア ③プローン・ ④青の6号 ⑤ユーバック ⑥ギガス

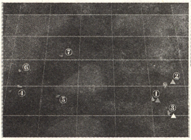
MISSION 5 BLUES——消灭成群敌人的 GENOCIDE・MISSION(灭绝行动)

CLEAR 击败所有的敌人

此次的任务将是防守敌人对ブルードーム的攻击。

这里将会陷入乱战，建议使用后退攻击战法十分有效。在一个地区集结三架战机，然后一边后退一边攻击。

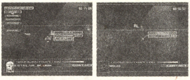


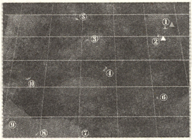


初期配置 ①グランパス ②オルケア ③プローン ④Ωシェル I ⑤Ωシェル I ⑥ウミグモⅡ ⑦ウミグモⅡ

CLEAR 击败所有的敌人

将追讨残敌的任务交给プローン，グランパス小队向别的海域移动。通关条件与前面一样，不过没有担任回复的成员，一定要慎重作战。在敌人将会出现的左下方集结，然后一边后退一边作战。

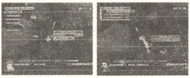


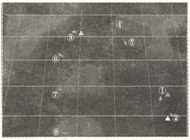


初期配置 ①グランパス ②オルケア ③ウミグモⅡ ④ウミグモⅡ ⑤Ωシェル I ⑥Ωシェル I ⑦バーナクル ⑧バーナクル ⑨バーナクル ⑩バーナクル

CLEAR 持续战斗到 01:30

在本关游戏开始的时候指示将敌人全部消灭，但是即使击倒了敌人，敌人的后续部队也会不停出现。这里需要的就是坚持，在地图中央与プローン会合，然后向地图的右上逃跑吧。

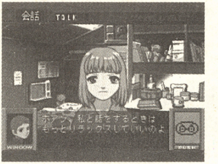


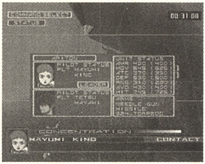


初期配置 ①グランパス ②オルケア ③プローン ④バーナクル ⑤Ωシェル I ⑥Ωシェル I ⑦バーナクル ⑧バーナクル

ADVENTURE PART 攻略







TECHNIC 一边与青 6 成员对话一边进展剧情的冒险模式。这次介绍与结尾相关联的两个要素。充分理解，争取全 ENDING 吧！

1. 为了迎接 *TRUE END* 的行动选择

随着游戏的进行，本篇结束后将会出现 TRUE END。通过右边的表格，你会发现到第十话终了的时候，如果选择了 5 个以上的行动即可得到 TRUE END。

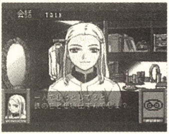


トウルーエンド关连行动一覧

话数	场所	内容・选择肢
SAILORS	ブリッジ	伊贺とユーリの会话
BRAVES	速水の部屋	速水とエステラの会话
PILOTS	速水の部屋	(行动选择)
		“ザガロとエステラが谢りに来たわ” “副长と言い合いになってたけど…” “モルドバさんも同期なんだってね”
ROOKIES	速水の部屋	ブルードームに降りた速水
CREAKS	モルドバの部屋	(行动选择) “可哀想だけど起こしてみよう”
CRASHES	エステラの部屋	(行动选择) “ムりね” “ありがとう心配してくれて”
CHAOS	ブリッジ	伊贺との会话

2. 各主角的结局

除了纪之和速水以外的主角分别被设置了结局场面，尤其是友好值最高的登场人物。一定要看一看哦。



SIMULATION PART

TECHNIC 与ゾーンダイク的手下作战的模拟部分。为了取得胜利向下一关进展，就必须了解各机体的性能。知己知彼，百战不殆！？

1. 理解各机体的性能

在游戏中你将会使用 5 种グランパス，它们各有差别。以装甲值为首的各能力的数值如下表所示，根据数值的比较配置它们合适的任务吧。

机体名	AMR	MOV	ATC	DEF	RNG	AVD	HIT
グランパス	300	650	320	450	230	325	625
アリトン	400	625	350	500	280	400	725
オルケア	350	575	370	480	260	350	700
プローン	300	600	300	430	220	325	625
キャトルフィッシュ	370	600	390	450	290	375	750

PILOT 的能力

グランパス的能力在上表中表示了基本值，对于搭乘的 PILOT（机师）还有补正的数值。

PILOT	MOV	ATC	DEF	RNG	AVD	HIT
纪之	20 +	20 +	30 +	30 +	30 +	20 +
速水	50 +	50 +	40 +	50 +	50 +	50 +
ザガロ	–	40 +	30 +	30 +	20 +	20 +
エステラ	30 +	50 +	–	–	20 +	30 +
モカドバ	–	40 +	50 +	–	20 +	–
りん	30 +	–	20 +	30 +	30 +	30 +
ジュジュ	30 +	40 +	20 +	20 +	30 +	40 +
ホアン	–	–	40 +	50 +	50 +	50 +

2. 不同的命令获得的效果不同

根据各机体的命令，对其能力附加有补正能力。FIRST 指移动力，ALERT 是攻击范围的增加……记住这些主要的效果。

状态	补正	备考
WAIT	–	コンセントーション回复
FIRST	MOV +40% DEF –25%	不能战斗
ATTACK	ATC +10% HIT +10% AVD +10%	–
AD – LIB	–	–
ALERT	ACT +15% HIT +15% RNG +30% AVD +15%	–
CONCEAL	–	コンセントーション&AMR 回复
ENTRUST	–	パイロット委任
REPAIR	MOV +50% AVD +20%	回复行动

3. CONCENTRATION 回复？

主要由 REPAIR 消费，不足的话无法使用 REPAIR 的 CONCENTRATION。这个数值根据攻击敌人的命中率和躲避敌人攻击的效果而发生变化。回复这个数值的最好方法就是攻击敌人，但是因为 CONCENTRATION 影响命中率，如果这个数值非常低的话将会陷入苦战。如果 CONCENTRATION 数值非常低的话，使用 NEEDLE GUN 和 SONIC WEAPON 等命中率高的武器是不错的选择。

ADVENTURE PART 攻略

活用数量很少的提升友好值的机会



友好值会在第十话结束后影响结尾。这里介绍通过与大家的对话改变这个值使故事进行的冒险模式。与前面的攻略一样，这次也列举影响友好值的事件。分开为行动选择和一枚绘两部分登载。在一枚绘的事件中与以前一样也有友好值不发生变化的事件。另外，新加入的成员ジュジュ与其他人不同，初期的友好值不是 0 而是 10。

MISSION 7 CRASHES

在マルチェロ的猛攻下，ブルードーム被破坏。千钧一发之际，青之 6 号逃出重围。这时，大家突然发现速水失踪了。

作为新成员加入小队的ホアン发现自己的布娃娃不见了。这里没有特别提升友好值的事件，但是为了更好理解剧情则是必须的。

行动选择

エステラ	正直言ってよくわからない…友好值 +3 ムリね……友好值 +2 ありがとう心配してくれて…友好值 +1 ＊その他は ±0

EVENT



淋浴室

故意将**ホアン**的布制玩偶藏起来的**ジュジュ**。通关必须看的事件。友好值 +4

飞机库

发呆的**モルドバ**，大概是想起了自己的家人吧……





サガロの部屋

对颓丧的纪之鼓励的**ザガロ**。只要去他的房间就可以提升友好值。友好值 +2

MISSION 9 DEEPNESS

在りん的鼓励下モルドバ从痛苦回忆中解脱出来。被ミューティオ搭救速水返回了青之 6 号。速水对核的使用表示反对，期待和ゾーンダイク对话。伊贺舰长和青 6 的成员们做好了决战的准备。根据行动选择提升友好值的事件在这一话并不存在，但是有很多了解剧情的事件集合，一定不要错过。

EVENT



モルドバ的房间

モルドバ卖弄他的模型的事件终于迎来了最后一个。可以看到巨大的舰船模型。





エステラ的房间

鼓励纪之的**エステラ**。但是不知道为什么**ザガロ**的友好值上升？友好值 +2

水雷发射管室

原作中也存在的事件画面。访问胜马所在地方的速水。通关必须看的事件。

モルドバの部屋

对殴打过自己的**ザガロ**表示友好的**モルドバ**。友好值 +2

サガロの部屋

因向**モルドバ**的事件对纪之道歉的**ザガロ**。友好值 +2

ホアンの部屋

ホアン品尝**ジュジュ**制做的蛋糕。友好值 +3

MISSION 6 CREAKS

击退敌人对ブルードーム攻击后，新的成员加入增强了战斗力。ジュジュ的任性态度使エステラ和ザガロ非常反感。提升ジュジュ友好值的机会有三个，如果想要看他的结尾动画就一定要把握。另外还有关于エステラ和ザガロ的选择。

行动选择

ザガロ	あなたも辛いのね……友好值 +5 关系ないことないわ!…友好值 +4 确かにそうね…もう关系ない…友好值 +3 ＊その他は ±0
ジュジュ	ずいぶんな言い草ねぇ ~?…友好值 +2 あなた､いい加减にしなさいよ…友好值 +1 ＊その他は ±0

EVENT

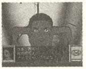


淋浴室

在训练室与**グスク**见面后就可以看到**ジュジュ**的淋浴场面。

速水的房间

正在做噩梦的速水，对以前发生的可怕事情不能忘记……友好值 +4



ホアン的房间

根据以前的会话渐渐对纪之敞开心扉的**ホアン**。去他的房间就可以提升友好值。友好值 +3

ジュジュ的房间

正在床上准备睡觉的**ジュジュ**。虽然表现出厌烦的样子，但是友好值却上升了！？友好值 +2

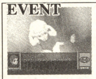
MISSION 8 CHAOS

离开ブルードーム后，在某个海域发现了对付ゾーンダイク的最后兵器。得知这是核武器的纪之对它的使用抱有疑问，另外，举止奇怪的モルドバ在出击前遭到了ザガロ的质问，意想不到的事实暴露了……剧情渐入佳境的第八话中，与ジュジュ合好的ホアン的友好值提升机会有三个。另外，通过举止奇怪的モルドバ的事件插曲也可以遇到りん友好值上升的事件。

行动选择

ジュジュ	ホアンとはうまくやってる?…友好值 +1

EVENT

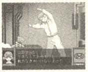


训练室

在训练室练习的**ホアン**。之后发生淋浴事件。

淋浴室

用香波洗头发的**ホアン**。友好值上升。友好值 +1



ホアンの部屋

・友好值上升。友好值 +3

りんの部屋

通过与**りん**会话提高友好值。发生两次。友好值 +2

エステラの部屋

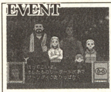
相信速水一定可以生还，给纪之加油。友好值 +4

MISSION 10 WORLDS

ミューティオ作为弹头的鱼雷被发射。速水为了确认ゾーンダイク的诚意想要单身去往南极。纪之也要求和速水一起去而乘坐上グランパス。成员们一起来送行。最终的决战终于到来了……



EVENT



飞机库

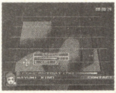
成员们一起来为乘坐**グランパス**去**ゾーンダイク**处的速水和纪之送行。这之后，最后的决战开始了。



SIMULATION PART 攻略

变化多端的后半部分战斗 MISSION

这里是与敌人作战的模拟部分。比起前半部分，这里在战斗中的变化更多一些。在仔细确认通关条件的前提下，充分发挥防御中心和速攻等战术作战吧。

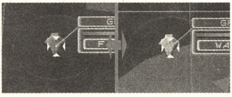


地图记号含义

▲……グランパス ▲……プローン □……青之6号
▲……オルケア ▲キャトルフィッシュ 其它……敌メカ

CHECK! グランパス和阿力盾(アリトン)的能力差别

在第六话代替グランパス交付使用的新型机体是阿力盾。所有的能力都比グランパス优越，尤其是防御力是所有机体中最高的。攻击可能范围也显示出很高的性能。



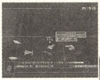
◀因为攻击范围的关系可以先于敌人发动攻击。

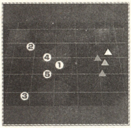
▶除了防御力攻击的范围也更广。

MISSION 6 CREAKS——布鲁得姆展开的激烈防卫战

CLEAR 坚持防守敌人攻击到1:30:00COUNT

本关的目的是保卫ブカードーム一直到青6号出航的时刻。不过以现在的力量要想防卫住布鲁得姆是不现实的，因此目标是坚持到1:30:00COUNT。让除了布隆之外的三个机体组织好防卫线，用后退攻击战法作战。



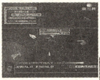


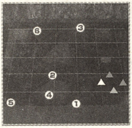
初期配置
① HAMMER HEAD Ⅰ
② HAMMER HEAD Ⅰ
③ HAMMER HEAD Ⅰ
④ Ωシェル Ⅱ
⑤ Ωシェル Ⅱ

MISSION

CLEAR 击败所有的敌人

与刚才的战斗不同，这里要积极出击，消灭所有的敌人。战斗开始的时候敌人位于左边的位置，利用エステラ和オカケア迎击；让キャトルフィッシュ干掉从左上逼近6号的敌人。不要让プローン上前线作战。



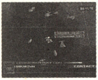


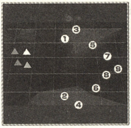
初期配置
① Ωシェル Ⅱ
② Ωシェル Ⅱ
③ Ωシェル Ⅱ
④ HAMMER HEAD Ⅰ
⑤ HAMMER HEAD Ⅰ
⑥ HAMMER HEAD Ⅰ

MISSION

CLEAR 坚持防守敌人攻击到1:30:00COUNT

在战斗开始的时候指示将敌人击破，但是实际上敌人的增援部队非常多，这是防守的一关。尤其是正面的敌人非常强，最好采用迂回作战的战术耗费时间。



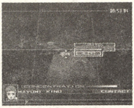


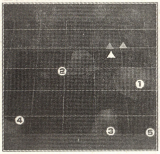
初期配置
① BARNACLE
② BARNACLE
③ HAMMER HEAD Ⅰ
④ HAMMER HEAD Ⅰ
⑤ HAMMER HEAD Ⅰ
⑥ HAMMER HEAD Ⅰ
⑦ HAMMER HEAD Ⅰ
⑧ HAMMER HEAD Ⅰ
⑨ PYRAMID

MISSION 7 CRASHES——护卫青之6号、瓦解敌人的进攻

CLEAR 护卫青之6号到特定点

ギガス前来侦察6号的动向。虽然敌人的战斗力不是非常强，但是我方也只有阿力盾和キャトルフィッシュ两个机体，因此绝不可以大意。作战的目的是护卫青之6号，所以只要迎击行进路线上的敌人就可以了。敌人的兵力主要是防御力不强的 UMIGUMO Ⅱ等，难度应该不大。



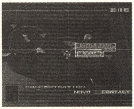


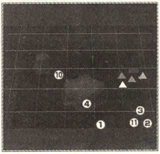
初期配置
① UMIGUMO Ⅱ
② UMIGUMO Ⅱ
③ Ωシェル Ⅱ
④ Ωシェル Ⅱ
⑤ GIGAS Ⅱ

MISSION

CLEAR 护卫青之6号到特定点

对于敌人发动的总攻击，青之6号决定从战场撤退。与前关相同，这里也是以护卫青之6号到特定点为目的。这次的战斗中プローン和オカケア也加入战斗，防卫线可以扩大一些。由于敌人只会攻击青6，所以预先侦察好行进路线，利用后退攻击战法，将战斗力很低的敌人 HAMMER-SHARK 交给プローン处置吧。



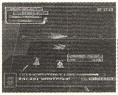


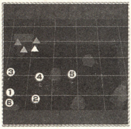
初期配置
① HAMMER SHARK
② HAMMER SHARK
③ HAMMER SHARK
④ BARNACLE
⑤ BARNACLE
⑥ GIGAS Ⅱ

MISSION 8 CHAOS——紧张激烈的战斗

CLEAR 护卫青之6号向特定点移动

我方此次执行的仍然是护卫任务，要注意我方防线与战力的配备。敌人防御力的高低不同，要视情况进行攻击。

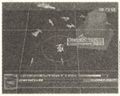


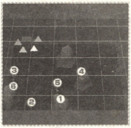


初期配置
① HAMMER SHARK
② HAMMER SHARK
③ Ωシェル Ⅱ
④ HAMMER HEAD Ⅰ
⑤ HAMMER HEAD Ⅰ
⑥ GIGAS Ⅱ

CLEAR 护卫青之6号向特定点移动

除プローン以外的三机要一同向下方的 HAMMER HEAD 移动，然后集中火力将其击破，保护6号顺利前进。

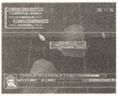


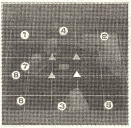


初期配置
① HAMMER SHARK
② HAMMER SHARK
③ HAMMER HEAD Ⅰ
④ HAMMER HEAD Ⅰ
⑤ HAMMER HEAD Ⅰ
⑥ GIGAS Ⅱ

CLEAR 敌全灭

此次是以消灭所以敌人为目的。除プローン外的三机分别向右上、左上、右下出击，プローン则迎战左方的 HAMMER SHARK。

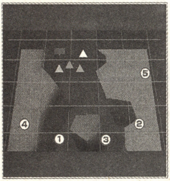




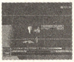
初期配置
① Ωシェル Ⅱ
② Ωシェル Ⅱ
③ Ωシェル Ⅱ
④ BARNACLE
⑤ BARNACLE
⑥ BARNACLE
⑦ HAMMER SHARK
⑧ GIGAS Ⅱ

MISSION 9 DEEPNESS——与ギガス的最后决战

CLEAR 敌全灭

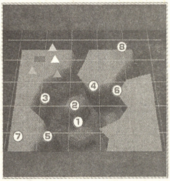


又是要消灭所有敌人，可以将战力分散布置，静待敌人到来，然后在一举将其击溃。注意，此次会有新型 HAMMER HEAD Ⅱ。

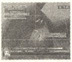


初期配置
① Ωシェル Ⅱ
② BARNACLE
③ BARNACLE
④ HAMMER HEAD Ⅱ
⑤ HAMMER HEAD Ⅱ

CLEAR 击毁ギガスⅢ



关键在于要首先将周边的杂鱼消灭干净，然后再集中力量去攻击ギガスⅢ。注意，此战要确保已方的回复。

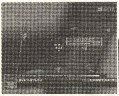


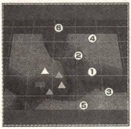
初期配置
① GIGAS Ⅱ
② Ωシェル Ⅱ
③ BARNACLE
④ BARNACLE
⑤ HAMMER HEAD Ⅱ
⑥ HAMMER HEAD Ⅱ
⑦ HAMMER HEAD Ⅱ
⑧ HAMMER SHARK

MISSION 10 WORLDS——最终任务

CLEAR 敌全灭

最初可迂回前进，要注意战力的分配。只要将敌人聚集到6号附近，然后就可将其一一消灭，此战基本上较为轻松。

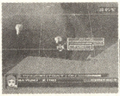


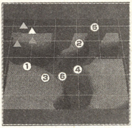


初期配置
① Ωシェル Ⅱ
② Ωシェル Ⅱ
③ BARNACLE
④ BARNACLE
⑤ HAMMER HEAD Ⅱ
⑥ HAMMER HEAD Ⅱ

CLEAR 护卫青之6号移动

因为任务是保护青之6号向目的地移动，所以不必主动出击。可以将出现在附近的敌人消灭，注意千万不要急于求胜。

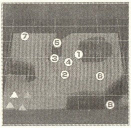




初期配置
① BARNACLE
② BARNACLE
③ HAMMER HEAD Ⅱ
④ HAMMER HEAD Ⅱ
⑤ HAMMER SHARK
⑥ PYRAMID

CLEAR 击毁ピラミッド

这是本游戏的最后一个任务，玩家要将敌人的旗舰ピラミッド击毁。由于其周围有大量的 HAMMER HEAD Ⅱ，所以要先将它们排除才行。ピラミッド的攻击判定与ギガス相同，在前进的时候一定要小心才行。プローン可配置在敌人攻击范围之外，装甲值减少时就立刻回复。



初期配置
① PYRAMID
② BARNACLE
③ BARNACLE
④ HAMMER HEAD Ⅱ
⑤ HAMMER HEAD Ⅱ
⑥ HAMMER HEAD Ⅱ
⑦ HAMMER HEAD Ⅱ
⑧ HAMMER HEAD Ⅱ

不思议的谜宫风来西林 2

机种:N64	厂商:任天堂	类型:ARPG
媒体:卡带		发售日:发售中

——简易流程攻略

风来这一系列是非常经典的游戏，相信不少人已经玩过这些作品。本次应广大读者要求，再此刊登出 N64 版风来系列 2 的攻略。因为本游戏属于谜宫计时生成类型的游戏，可玩度非常高，并且每次进谜宫生成的东西都不一样，为我们做攻略带来了很大的困难。因此，我们在这里只为大家介绍一下本作中的几个主要谜宫的攻略方法。

各谜宫的攻略要点

シユテン山 初级路线

出现条件:最初入手

持有道具数:11

1,2F 新绿の森

敌人大多是マムル和チンタラ程度，如果在、ナタネ村的道场达到等级 3 的话应该没有问题。

3,4F 竹林原野

ヤミキチ和ピコタン，攻击力稍高，注意。

5,6F 山中の洞窟

将スイテキマル引诱到房间中击倒。

中腹の村(选择登山路径)

7F 无尽藏の瀑布

注意ンドゥバ，干掉ぬすっトド拿到道具。

8F 钟乳洞の底

注意马武者和侍どん，尤其是侍どん装备有バトルカウンター，小心。

9,10F 奈落山峡

シャーガ和タイガーウッホ很强。和タイガーウッホ战斗的时候最好找开阔的地方。

山顶

シユテン山 中级路线

出现条件:シュテン山初级路线通过

持有道具数:11

1－2F 静かな岩屋

在进入中级以前在村庄的道场挑战 LEVEL3 吧。あなぐらマムル稍强，要留神。一对一的战斗。

3－4F せせらぎ谷

击倒スイテキマル后会有陷阱存在，为了拿到道具，将它引诱到房间里吧。

5F 群青の洞穴

ボウヤー的攻击力非常高。在到这里之前，等级修炼的越高越好。

6－7F ドロロケ浦

注意ゲイズ。用弓箭等一击后砍杀即可。オトト兵也很强。

中腹の村(コース选择)

在锻冶屋锻造武器。在店中大量买入弟切草；在 8F 升级到最大 HP 对以后的战斗非常有利。

8F 流转の石窟

コドモ槍很强要注意。将它引诱进通路，用接近砍杀。(在通路内攻击后马上撤退然后再攻击，可能不用耗费体力)

9－10F 大峡谷

ケンゴウに要注意。可以考虑将盾牌更换成别的装备。イダテン和ヒツジ神官也是很棘手的敌人。

11－12F 幻影深山

パコレプキン攻击力非常高，要注意。去 13F 提升等级和收集道具吧。

13F 源流の魔窟

BOSS アメンジャ有 3 体。手先必需读 3 次いかずちの物、使用ドラゴン草也可。注意如果对方投掷ドラゴン草时、将会受到 50 以上的伤害。如果有复活的草就不用担心了。如果随便行动的话很可能落入陷阱，一定要注意。鬼ヶ岛通关以后アメンジャ不会再出现。

山顶

シユテン山 上级路线

出现条件：中级路线通关、拿到碎纸片。再ナタネ村西海岸拿到湿纸。将合成的“いざないの物”放到ナタネ村的地藏中。

持有道具数:11

1－2F 泷壶深部

敌人十分弱小，只要去训练场就会没事。在这里将等级提升到 4 吧。

3－4F 山中の洞窟

如果没有盾的话，ピコタン的攻击将会给你造成很大伤害，要注意。

5－6F ヒズメ岩壁

在这里干掉ぬすっトド可以得到好东西。只要注意ボウヤー即可。

7－8F 暗夜空洞

敌人非常强要注意。还要小心コドモ檜和ワルキチ、タイガーウッホ。

中腹の村（路线选择）

在煅冶屋锻造武器，在店中大量买入弟切草；在8F升级到最大HP对以后的战斗非常有利。不要无理强行，变换为初级和中级路线也很重要。

9F 断崖の风穴

在这里マゼルン会出现，一定要合成。但是，也可以考虑击倒。

10－11F 古都の遗迹

アイアンヘッド、ゴーレム、ケンゴウ等强大而且棘手的敌人要多加小心。这里也会有マゼルン出现。行商人的出现率很高。

12F 源流の魔窟

与中级的13F大致相同（アメンジャ3体）。但是，15F没有道具存在。鬼ヶ岛通关以后没有アメンジャ出现。

13－14F 白银灵峰

攻击力高的敌人很多要注意。尤其是シップウ会使用2倍速、2回攻击。パ王的封印也很麻烦。对在14F出现的ウルロイド，接近它用炸弹投掷一口气击倒即可。 到这里时最好保持高飞び草的最低限度。

15F 女王グモの巢

BOSS女王グモ和ヨロイグモ出现。ヨロイグモ是打不死的。击倒女王グモ以后ヨロイグモ也会消失。利用高飞び草一口气接近女王グモ。进入与女王グモ同一个房间后，利用炎上の物和バクスイの物等干掉她吧。接近的话也可以使用圣域の物，但是必须要接近的时候才有效果。在保存の壶中装入火炎草和キタン鬼ヶ岛通关以后女王グモ（ヨロイグモ）不会出现。

山顶

鬼ケ岛

出 现 条 件：城完成

持有道具数：7

全 25 层

第 10 层

在10层附近，有去往黄金の间的隐藏楼梯。

第 16 层

在16F有中BOSS（ガラハ、チビオニ和ゴッオニ等很多）

第 25 层

在25F有BOSSオヤブン，オヤブン要由シレン单独战斗解决。与キララ相同的火系（ドラゴン草、炎上の物）没有效果，另外钝足の杖等也失去作用。

ENDING 后的迷宫攻略

神社的隐穴

条件（普通）：鬼ケ岛通关（ENDING 后）
条件（上级）：もののけ王国完成
最下层 99F：（以后好象都返回 99F）
持有道具数（普通）：モンスターの壶 ×10
持有道具数（上级）：无
初期道具（おにぎり、モンスターの壶×3、もちかえりの物）
不能携带同伴

☆为了更加深入探索…☆

必须道具：モンスターの壶（アルマジロウ父、マゼゴン、イアイ、アークドラゴン、にぎり元締め、ガゼル教皇等）

1：利用アルマジロウ父的「转ばし」收集道具。尤其是弟切草和のりうつりの杖。

2：利用イアイ拿到こんぼう和皮の盾。

3：利用找到的マゼゴン合成こんぼう和弟切草。（将印全部用「弟」埋藏）同样将皮の盾和弟切草合成。（将印用「弟」埋藏前不要和其它的皮の盾合成）

4：将マゼゴン吞下的こんぼう和盾用以下的方法可以不杀死对方取出来。
①用转ばぬ先の杖使マゼゴン滚动。
②让アルマジロウ父用のりうつりの杖附体，使マゼゴン滚动。

5：将印埋藏后，利用イアイ从敌人那里得到武器和防具并按照3～4的顺序合成。こんぼう和皮の盾如果达到70以上就十分理想了。

6：在途中从オトト军曹那里得到オトトスピア，将武器BASE从こんぼう换成オトトスピア。之后，要确保大量的りうつりの杖和圣域の物与复活之草。将オトト将军和げんすい通过ガゼル教皇下降等级，一气成为军曹。为了防备万一，携带高飞び草等自己必须用的物品。按用3～4的顺序合成一个，会发挥更好的效率。

7:用1的顺序拿到弟切草和草药,提升HP值。

8:转乘アークドラゴン,击败吐火焰的敌人后赚取经验值。对于等级比较高的敌人,利用ガゼル教皇降低其等级是关键。

本谜宫内值得注意的怪兽

ゲイズ系	将会把催眠术"持ち归りの卷物"强制送还。
ぬすっトド系	有时候会被偷走"持ち归りの卷物"和"复活的草
タイガーウッホ系	同伴怪兽被投入陷阱尤其是地雷和陷坑……
ンドゥバ系	到后来如果没有盾的话它的一次两回攻击可以造成100以上的杀伤。
ケロぼうず系	使好不容易,会让合成的印消失……最好让ガゼル教王使其等级降低……
にぎりみならい系	利用にぎり的变化使道具消失或者不能发挥效果。
デブータ系	有时候利用墙壁对面的石头进行攻击。
ドラゴン系	アークドラゴンのフロア内追尾炎が厄介です。
シッブウ系	ダイレッブウ非常强。在墙壁中的话会使アークドラゴンの炎没有效果。

あかずの间

出现条件:鬼ヶ岛通关(ENDING后)、去シュテン山顶

持有道具数:11

等级恢复到初期状态(Lv.1)。可以携带同伴。最下层99F(即使下到99F以下也将回到99F)在6~10F、70~80F将有很大的机率出现黄金の间的台阶。另外,在这个迷宫里没有道具。

第20层

20层有第一个孩子ジロウ。

第30层

30层有第二个孩子タロウ。

第40层

40层有第三个孩子。

第50层

50层有第四个孩子。

第60层

60层有第五个(最后一个)孩子。

即使忘记了和孩子谈话,他也会在下次的楼层随机出现。和孩子谈话后将被强制送出。(想要更加深入底层的玩家注意)偶尔孩子会被投石的土偶打倒……。

但是,只有最后的孩子即使说话也不可以带回。(不能强制送还)如果全部找到的话,将会得到アドバルーン(城の饰り),在SAVE DATA追加MARK。

中腹の井户

出现条件:在もののけ王国聚集30个以上的怪兽。

持有道具:无

在10F将有ワナの腕轮落在那里,捡到即可过关。通关后如果ワナ师の腕轮没有取下的话可以潜到99F。在此迷宫出现后,可以从ナタネ村向中腹以及山顶的シュテン村进行特殊传递。

陷阱的使用方法和道具相同

①使用保存の壶收集ギタン,对于陷阱没有效果的敌人使用ギタン投掷作战吧。

②如果使用トンネルの杖的话肯定可以给对手10以上的伤害。

③如果自己掉入陷阱的话,使用与对手交换位置的"场所替えの杖",可以使浮游系的敌人陷入陷阱。

关于陷阱的详细使用效果和方法等请参照下面的介绍。

4~6F有ボウヤー、7~9F出现的コドモ战车可以升级到イッテツ战车、9~11F出现的アイアンヘッド通过回转盘可以升级到ギガヘッド,利用连击可以赚取ガッポリ经验值。

最果てへの道

条件:通关中腹の井户

持有道具:无(仲间无)、恢复到初期状态

其中的道具都是没有识别的物品。谜宫有99F。与100F的乐园相通。黄金の间的楼梯在6~10F、24~29F、90~95F。通关后,在SAVE DATA追加MARK。

☆要点☆

①为了避免食粮的麻烦,将武器合成为おにぎり类。

②将武器和盾、以及若干弟切草合成。

③拿到モンスターの壶以后,可以捕获マルジロウ系怪物。

④捕获マルジロウ系怪物以后,一边收集道具一边前进。

⑤对未识别的道具尽量去商店进行识别。

⑥发现商店以后进行偷盗。当然必须要是道具满载的时候……

⑦尽量多去黄金の间,拿到象ドラゴンシールド之类的道具。

⑧最好不要遭遇到モンスターハウス……看运气吧……

理想的潜入方法

1F~8F

重点收集おにぎり和弟切草,提升等级……运气好的话可以去黄金の间。但是,敌人很强大,而且还要小心饿死。

可以得到的道具

剑(强力道具)、盾(强力道具和皮盾)、おにぎり、弟切草、复活の草、モンスターの壶等。

9F~15F

用マゼルン将剑和おにぎり合成(可能的话合成两个)。盾用皮盾和弟切草合成。如果有像やまびこの盾这样的好东西的话,就赶快合成吧。

可以得到的道具

剑(合成用)、盾(合成用)、火炎草或ドラゴン草(与剑合成)、弟切草(主要与盾合成)、复活の草、モンスターの壶、白纸の卷物等

16F~23F

如果在 9～15F 合成顺利的话应该不会陷入苦战……利用土国将剑和「火」合成的话将会在战斗中十分有利。另外,一边收集道具,一边扎实地升级。收集大部屋の卷物。

可以得到的道具

大部屋の卷物、弟切草、复活の草、モンスターの壶、白纸の卷物、草受けの杖、草投げの杖、幸せ草等

↓

24F～29F

在这个区域一定要去黄金の间。在黄金の间一定要拿到ドラゴンシールド和刚剑マンジカブラ。要注意敌人スカイドラゴン、ラシャーガ。

可以得到的道具

大部屋の卷物、弟切草、复活の草、モンスターの壶、白纸の卷物、草受けの杖、草投げの杖、幸せ草等

刚剑マンジカブラ(黄金の间)、ドラゴンシールド(黄金の间)、保存の壶(黄金の间)等

↓

30F～60F 附近

注意アークドラゴン。还要注意イアイ(シハン)和ドシャブリぼうず等。如果发现商店的话那你就十分幸运。在那里可以买齐所需要的装备与道具。

可以得到的道具

大部屋の卷物、弟切草、复活の草、モンスターの壶、白纸の卷物、杖(将同种类的用マゼモン合成一个)并用杖对 Mr. ブーン系进行等级操作、拿到复活の草和幸せの种。再拿到お城の饰り(万国旗)。

↓

70～90F 附近

注意シハン(74F～90F)。这时已经不会出现アークドラゴン这样的强敌,但是ダイレップウ也不可以轻视,如果在墙壁中的话你是没有还手机会的……

可以得到的道具

没有任何入手的道具……

最好拿到お城の饰り(パラボラアンテナ)。

↓

90F～95F

去黄金の间……好不容易来到这里一定要去一次才好。另外最好拿到宝剑ミジンハ和バジリスクの盾。

可以得到的道具

大部屋の卷物、宝ミジンハ(黄金の间)、バジリスクの盾(黄金の间)

↓

90F 周围

利用手中的道具一气前进。如果将ダイレップウ根绝的话,应该不会陷入苦战。对于强敌ギガヘッド、メガタウロス要充份利用杖击倒击倒它们。如果 HP 下降到 200 的话十分危险。到 150 的话就非常糟糕了。100F 就在眼前了,要保住自己的 HP 继续往前吧。

可以得到的道具

拿到お城の饰り(水龙のしゃちほこ)等。随便是什么道具,将积攒到现在的道具能量全部发挥出来吧。

感想

1. 尽早拿到モンスターの壶。
2. 如果合成顺利的话,即使是强敌也不必害怕。
3. 剑用「饭」避敢おにぎり、用「火」削减敌人经肖的 HP,这样一来就十分充分了。
4. 盾用「皮」减少锈蚀度、用「山」将魔法反击、用「卜」对付ギャンドラー、用「龙或火」对付ドラゴン系、用「弟」回复。
5. 尽量确保保存の壶,在其中收集杖和草、卷物等。杖在钝足、封印、不幸、场所变更等方面十分有效,用マゼルン系将各种合成为一个,留出装载的空处。另外,可以在保存の壶中收集大量的ギタン以防备万一。
6. 一定要拿到复活の草,因为有时候就在一瞬间你就会面临死亡……
7. 白纸の卷物专门用来根绝やし,按照计划将敌人根绝やし吧。
8. 要最大限度地利用商店对得到的道具进行判定

黄金の间

出现条件:在各迷宫途中发现黄金的楼梯(因为楼梯完全埋在墙壁中,因此靠サトリ的つるはし搜索十分困难。最好利用大部屋の物。)

黄金的楼梯出现的地方

①シユテン山上级路线

在 3F～6F 发现,回归层是 7F。

②鬼ヶ岛

在 6F～15F 发现(10F 左右机率较高)回归层是 11F,利用回归层可以多次去黄金の间。

③中腹の井户

在 50～55F 发现,回归层是 56F。

④あかずの间

在 6～10F(浅)、70～80F(深)发现,回归层是 11F(浅),回归层是 81F(深)。

⑤最果てへの道

在 6～10F(浅)、24～29F(中)、90～95F(深)发现,回归层是 11F(浅),回归层是 30F(中),回归层是 96F(深)。

在黄金の间可得到的道具

シュテン山上コース:ガマラのムチ、にぎりへんげの、天使の种、ハラヘラズの腕轮、合成の壶

鬼ヶ岛:象牙の剑、象牙の盾、金の剑、金の盾、ドラゴンキラー、ドラゴンシールド、合成の壶、鍛えた木の盾、バコレプキンの腕轮等

中腹の井户:カラクロイドの盾

あかずの间:

浅:必中の剑、ガマラの盾、天の惠みの卷物、地の惠みの卷物、指一重の腕轮、天使の种(宝箱)等

深:神器の剑、神器の盾、アイアンハンマー、风魔の盾、はね返しの盾(宝箱)、身かわしの盾(宝箱)等

最果てへの道:

浅:マンジカブラ、ドラゴンキラー、ドラゴンシールド、象牙の剑、幸せの盾、やまびこの盾、见切りの盾、识别の卷物、天(地)の惠みの卷物、保存の的壶、天使的种、复活的草(宝箱)等

中:与上面大致相同,但是不知道为什么只有"幸せの盾"出现……

深:钢剑マンジカブラ、バジリスクの盾、ドラゴンキラー、ドラゴンシールド、象牙の剑、天(地)の物、宝ミジンハ(宝箱)等

永恒的仙境

——剧情式全攻略



机种:DC　厂商:SEGA　类型:RPG　媒体:GD－ROM×2

ETERNAL ARCADIA™ エターナル アルカディア

ELTERNAL ARCADIA 的天空世界……就像地球的海洋一样，海洋里有海盗，而他们的天空则有空贼。

空贼是以天空为家的一个大集团，在世界的每一个地方出没。空贼们拥有属于自已的飞空艇——“空贼船”，将自己贯彻的信念刺绣在宠大的骷髅旗上，在天空上四处游翔。

天空的海盗们以“空贼”统称，他们的集团并不宠大。每个空贼团有他们自已的个体，以各自的规则为中心在天空上生活。在天空中，众多的空贼们分成两个种类——“黑空贼”和“蓝空贼”。

“黑空贼”如其名一样，扬着黑色的骷髅旗，不分青红皂白的攻击其他船略夺财宝和人命，是邪恶的空贼。遇上他们的商船见到他们后必须乖乖的交出财物，否则等如自寻死路。反之，“蓝空贼”扬着天蓝色的骷髅，他们不会袭击商船和非武装的船只，能让他们视为猎物的只有那些比自已更强大的武装军舰，以那样为荣，他们是是空贼中的“义贼”。

在空贼之中有一名少年“Vyse”，在他居住的大陆上从外观而看只是一个和平和平凡的小岛，但留心观察，你可以发觉这里是蓝空贼“Dyne”的领土。列强军事国家在世界各地兴建殖民地欺压统治下的人民，蓝空贼 Vyse 他们以小规模的空贼队挑战列强的军舰，劫富济贫(梁山好汉？)。

在宁静的星空下，一阵破风声扰乱了这和谐的情景……少女驾驶着她的飞船快速的飞驰，少女的巨大飞船在后方的军舰面前只像一颗星星般细少，两首飞船在天空上展开追逐。

后面追逐的军舰中的舰长是一个叫“阿方索”的贵族，在他无情的开火命令下达后，少女的飞船被命中，速度开始明显下降。

阿方索在军舰舰桥上大笑：“这样一来荣华，富贵和名誉也在我手中心，哈哈哈哈……”

正当阿方索流露着胜利的笑容时，他军舰的左舷却被不明的船只袭击，阻止他们的暴行的正是蓝色正义空贼，空贼的水手们利用矫健的身手，以几个铁勾锁住军舰，之后就是登舰作战。

空贼集团成员——Vyse 俯身一跳，再顺着绳索滑上了军舰。兵士们虽然想阻止，但借助好友 Aika 的帮助，两人轻易的便解决了兵士。之后虽有不少的敌人再次出现，但主角的父亲却在这个紧要关头出现……

Vyse：“老爸……”

Dyne"快人船突击,还有,在船上我是船长,不是你老爸,知道了吗?"

时间紧迫,Vyse 回答后与 Aika 一起进入了船舱。进入内舱,Vyse 他们遇上了阿方索,他与副手挟持了刚才的少女准备逃走,身为正义空贼的 Vyse 他们立即追了上去。沿途上遇到了一些喽罗,找到了一些宝物,之后到达了二楼,在那里追到了阿方索,但狡猾的他锁了门逃走,在记录点记录后,Vyse 他们于是绕过一边的通道,攀梯到甲板截击他。

到达军舰的底层,阿方索为了保存自己的名声,免得落上军舰被海贼击沉的污名,动手杀了副手,好诬蔑他反叛及勾结空贼引致舰船失守。Vyse 他们趁着这个时间救出了少女,阿方索只能放出陆战兽铁犀牛拖延 Vyse 他们的时间,自己趁机逃走,Vyse 他们在猛兽铁犀牛面前也无暇理会阿方索,全力迎战铁犀牛。铁犀牛普通的攻击力不强,不过特殊攻击"怒雷"可扣 Vyse 他们近 200 点的体力,所以需要 Vyse 他们小心应战。Aika 用煌术补充体力,而主角负责进攻,再收拾了铁犀牛后,这时阿方索已逃走,Vyse 他们只能先带少女回到飞船上。

这时少女 Fina 于梦中听到了声音……

谜之声:"……娜……把月……小心,不要相信……"

迷迷糊糊地,Fina 从 Vyse 和 Aika 的声音中醒来,Vyse 先询问 Fina,这时有选择,分别是:

1. 好名字。
2. 怪名字。
3. 你从那里来的?

不同的选择会影响男子气概(以下简称男气),1 的选择可以增加男气。

Vyse 他们到舰桥找 Dyne,Dyne 因 Vyse 他们缺席会议,惩罚他们清洗甲板……之后 Dyne 吩咐 Vyse 他们先回大本营浮游岛。交谈后便跟舵前的副手谈话。

飞船启航,一路往南飞到达到大本营,这里表面上是和平的浮游岛,但实际上是空贼的大本营。到达后,Dyne 命 Vyse 他们与 Fina 到房间找他,先作记录。在这一刻开始,Vyse,Aika 和 Fina 的命运旅程在这一刻开始……

回到"海贼岛",Vyse 遵从老爸的吩咐,先和 Aika 带 Fina 去见他。攀上一边的柱子到达基地的顶层,走过铁格子便是 Dyne 的房间,对着少女,Dyne 为确保族人的安全单刀直入质问少女的底细,Vyse 见状可选择——

1. Fina
2. 沉默不言

选择 1 可以增加男气,两个选择对故事没有影响,即使 Vyse 不缓助 Fina,Aika 也会出手。但 Fina 坚持不肯透露她的任何目的,纵然是面对着凶悍的 Dyne……她向 Dyne 作出承诺,保证不会加害他们,Dyne 看到 Fina 如此坚定也相信她是好人,叫 Vyse 他们带她回家用饭。

走回基地上下两层的消防栓旁边,Vyse 他们穿过了暗门到达了空贼族的村庄,Aika 有事会先回家,地图下方的房子就是 Vyse 的家,回家时,Vyse 在地图靠左方旁边的房间遇上了小孩们,被他们吵着要玩捉迷藏,Vyse 没有办法,在村中找齐 3 小孩 1 狗(其中一位小孩躲在棉披后),小孩们认输告诉 Dyne 房间的桌子上有古怪,接着 Vyse 跟妈妈交谈一轮后 Aika 回来会合,她提议 Vyse 带贵客 Fina 一起去看日落,时间刚好,Vyse 他们起程沿桥走上,攀上天梯……

Vyse"比太阳更遥远的地方究竟有什么呢……据说在天空上有魔物,人类和巨大的瀑布,不少人因此而丧命,很多人更说以人类的力量绝对没有可能……可是我还是想知道在世界的其他地方有着什么,所以我不会还没有赏试便放弃,不会说——没可能。总有一天我会成为伟大的船长,前往夕阳后面的天空。"

听到 Vyse 的一番话,似乎天空也为之感动,月煌石就像天空的泪珠般在 Vyse 他们面前落下,如受到天神的眷护,Vyse 他们幸运地看到了月煌石的落点,有了月煌石在一好阵子就不用愁担心能源的问题了,Vyse 他们决定明天到对面的神殿岛取月煌石。

第二天,Vyse 和 Aika 在早上起程,Fina 则暂时在 Vyse 家中休养,等待他们回来。

沿着桥行,Vyse 他们乘上小飞船起程,往北到达了神殿岛。Vyse 他们进入神殿,发现了月煌石,但月煌石沉在水中,Vyse 于是决定

1. 游泳取回来
2. 将水退去

两个选择没有分别,由于月煌石太过巨大,加上爱娜曾经溺水,自此对水害怕,不懂游泳,Vyse 只有将水除去。神殿内只是一条单程路,但魔物不断涌出(神殿??),Vyse 他们要小心应付才好。神殿中地上有一些水闸开关,可以将水排出去。到达下层,在下层打开门后需要排水。排水后再进入,走到最深处,找到月煌石,正想拿取之际,神殿的石像兵突然出现,Vyse 他们只好战斗,神像兵 HP 十分高,幸好攻击力还不是太强,但他有一招特殊攻击——镭射炮,攻击力接近 300 HP,还可以攻击直线上的所有敌人,有机会同时打中 Aika 和 Vyse 两人,胜利的关键在于小心补充体力,之后 Vyse 他们带着月煌石回家……

在 Vyse 他们回程的途中,空贼岛上出现了一大队军舰,他们是阿方索的同伴,Valuan 帝国的军队,由指挥全帝国军的帝国将军"雄狮"率领。

雄狮"生擒那小女孩,而且不要忘了摧毁他们的船只,倘有任何反抗立刻埋葬他们……"

故乡的悲剧 Vyse 他们还未知情……

当他们回到空贼岛时,村庄一片颓桓败瓦,幸好大部份村民均无恙,不过村落中的男性村民都被帝国军掳走,Vyse 他们先回到基地,到 Dyne 的房间找 Vyse 的妈妈,妈妈告知 VyseDyne 为了全族人的安全无条件的投降,空贼军的男性都被带走,依帝国的法律等待他们的只有死刑,虽然只剩下 Aika 和 Vyse,但他们当然不能不管,Vyse 这时可选:

1. 去救大家
2. 两个人干得了什么……

选择一可伸增加男气。但在 Aika 支持下,Vyse 无论如何选择也会决定去救各位。只身对付强大的帝国军,两个人之后的旅程肯定重重险阻……

在 Vyse 和 Aika 决心拯救各位同伴之时,另一边,帝国将军"雄师"正向 Fina 问话。

雄狮:"帝国需要"银之文明民族"的知识,和我们合作吗?嘿……算了吧,我也知道你不会立刻跟我联手。可是我们寻求的目标是一致的……不是互助互利吗?还有半天就到帝国,你先好好休息吧……"

Vyse 和 Aika 只剩下半天时间迎救各位,一刻也不容有失……第二天,Vyse 他们马上起程。到桥上飞船前,村里的小孩子们来替 Vyse 他们打气,一个小女孩约定 Vyse 他们一定要活着回来,Vyse 可选:

1. 噢,一定
2. 说不定

选择一可以增加男气,Vyse 当然也不会令小女孩伤心,安慰她后出发向北,会碰上一道殒石墙,沿着墙飞行,在正前方可以找到一个洞口,这里烟雾泛起……Vyse 他们硬着头皮前进,浓雾内果然事有问题,一尾大白鲸出现,起势袭击 Vyse 他们的船只,Aika 十分慌张,Vyse 可选:

1. 是打倒他
2. 逃走
3. 怎么好

选择一可以增加男气,不过未及行动,白鲸先发制人,只一口气便吹飞了 Vyse 他们的船只,Vyse 他们便失去了知觉。

醒来时,Vyse 他们惊觉自己身处在另一艘船只,一名装着假手的剽形大汉大喝走出,他就是船长"拓马"。拓马破口大骂 Vyse 他们破坏了他的大计划,他本计划追杀刚才的白鲸,无奈 Vyse 他们出现扰乱了计划,他又告知 Vyse 他们的船只已经破损不堪,想继续留在船上的话便帮他工作,Aika 洗甲板,Vyse 则替拓马搬工具箱。

Aika 和 Vyse 说:"怎么可能? 唉……这次真的是走上贼船了。"

在工作途中,Vyse 问:"船长,其实你想去那里?"

拓马"这船要去那里跟你无关,快去工作!!"

Vyse 没趣的回去工作,走到下一层,调查四四方方的箱子,找到了拓马船长要的资材箱。资材箱重量十足,看到 Vyse 的身手,拓马也为之一喜。之后他询问了 Vyse 的去向,Vyse 直话直说,拜托拓马送他们到柏马帝国。拓马断然拒绝,说他一生只以白鲸为目标……

之后,Vyse 再走到下一层搬运余下的一个资材箱,工作完毕后,拓马突

然缴请 Vyse 操舵，看一看他的本领。甚少会操舵的 Vyse 当然不放过这个难得的体验机会，照船长吩咐往东北行驶，越过小洞到达了船夫之村。

进入了船夫之村，拓马与 Vyse 他们道别，要他们之后自已想法子，Vyse 他们无计可施，先到村中打听，走到地图上左上方的军备屋，那里的店长有好的情报，听听他的情报，他会告诉 Vyse 他们 Valuan 帝国有一台极先进的炮台，应该足以杀死白鲸。找到了情报，Vyse 他们觉得有与拓马商讨的条件了，之后两人再到地图上最左上的武具屋，跟小孩子对话，得到了 VISUAL MEMORY 的小游戏“VM 探险队”，然后回到酒吧找拓马，以情报作交换条件，Vyse 可以选择：

1. 单刀直入
2. 引君入瓮

选择 2 可以增加男气，选择对故事没有影响，拓马最终被酒吧的老板娘说服，相信 Vyse 他们的话，到 Valuan 走一趟看看那台大炮。

这样就可以送 Vyse 他们到 Valuan。可是拓马说要到柏马必须有通行证，Vyse 他们于是到酒吧对面的情报屋打听领取通行证的方法。跟老板谈话，老板说遵从正常的途径，领取通行证正常时间需要一个月，Vyse 他们不能等这么久，向他打听假通行证的办法，但老板坚持不会与 Valuan 帝国为敌。双方僵持之际，情报屋后方的商人上前提议一宗交易，商人提出以通行证交换 Vyse 他们的保护，护送他们回到国家，救人要紧，Vyse 他们欣然答应。

出村后，商人会告诉 Vyse 他们指定的路径，沿着岩礁往东行可到达砂漠之国，但快要到达目的地时黑空贼突然杀出，企图掠劫商船，拓马见机行事，因为他们兵力单薄，白兵战绝对不利，拓马决定以船坚炮利的商船对抗黑空贼。游戏第一次进入舰船战途中会有选择：

1. 绕到敌后方
2. 视察情况

选择一的话可以绕到敌人的后方，是攻击的大好机会，胜利后继续往东，到达了沙漠之国，商人应诺送通行证给 Vyse 他们，Vyse 他们正式赶赴 Valuan 帝国。在赶路途中，根据我方在情报屋买到的情报，Vyse 他们需到到船夫之村北方找寻传闻中的小岛，在细少的岛屿上发现了一座石碑，找到了第一样发现物后，Vyse 他们继续上路。

得到了通行证后，Vyse 他们马上往北飞往 Valuan 帝国迎救 Dyne 等人，飞到了北边的边际地带，Vyse 他们到达了帝国的边关，展示了通行证后，Vyse 他们安全入关，通过“铁壁要塞”。

拓马说：“在过去，没有被帝国逮捕后仍生还的空贼，唯一离开帝国的方法只有在被处刑之后变做尸体被排放。”

Vyse 说：“我一定会带大家离开的！”

在上述的一番话后，Vyse 他们进入了帝国，与此同时，在帝国的会议堂中，在座上的有帝国第一至五舰队的提督和帝国将军“雄狮”。

雄狮“我们经已找到银之文明民族了。”

众将震惊。

第一舰队提督阿方索不知廉耻的抢着领功，阿方索“当然是我阿方索的功劳，发现那小女孩的是我，部下叛乱才让她有机可逃。”

第二舰队提督金刚“但愿古代文明的知惠赐给我们更进步的繁荣！”

第三舰队队提督域告鲁“那叫银之文明民族的是女性吧？好！年方？是美人吗？我喜欢骄傲倔强的类型……”

第四舰队提督美莉莎“可惜啊，域告鲁，与你喜欢的相反……”

第五舰队提督勒德“嘿嘿嘿... 身为兵器开发担当的我对银之文明很有兴趣。”

雄狮“我现在会去皇宫向柯德拉陛下申请搜索月晶，透过银之文明种族帮助我们得到散失在世界各地的六块月晶。另外，阿方索，你虚报军情，令你接受军事处分，剥除你总督职位，好好反省。”

阿方索仍然装傻“我虚报??”

不过雄狮知道阿方索之前的所做所为，被空贼打败、杀害部下，还向上司虚报，种种大罪，雄狮已算仁慈。

雄狮“我们是亚孟德的无敌舰队，万不能背向我们的敌人，请众卿铭记。解散！”

帝国 Valuan 国土贫富悬殊，皇官在帝国的正中心，住宅区分为平民区和贵族区，绝对封建社会的表现，贵族区守为森严，Vyse 他们先到贫民区打听，到达了贫民区，拓马先行离去找寻强力的大炮，与 Vyse 他们相约之后在旅馆会合。

贫民区中区如其名，生活水准和环境相当于废物堆填区，区内了无生气。在区中，Vyse 他们打听 Dyne 等人将于明天受刑的具体时间，之后 Vyse 他们走到电梯的一旁，遇到一名小孩子。

Aika“这小孩子真目中无人，好像某人小时候一样。”

Vyse“喂，我没有那样吧？”

小孩子“我是马高，在这市内没有人不认识我，竟敢惹怒我，我先记着。”

Vyse 他们也不理会马高，乘电梯到下一层找寻救人的方法。到了下一层，电梯对面的就是旅馆，进入后先记录，再找老板娘登记投宿。主角他们到房间等候拓马，拓马不一会儿也到了。

拓马“小女孩，怎么这样安静了？”

Aika“明朝... 大家要受刑了。”

拓马“好像听说是在斗兽场处刑。”

Vyse 这时可选

1. 现在就去救大家
2. 潜匿在斗兽场
3. 唔……怎么办?

选择 2 可以增加男气，选择对故事整体没有影响，拓马也是会支持潜入斗兽场静候机会，计划好后，窗外突然传出声音，Vyse 发现了有人偷听，立刻追赶。一轮追逐，Vyse 在水渠口捉到了窃听者，他就是刚才的马高。

Vyse“你不是……”

马高“是又怎样！放手，你这混蛋！”

Vyse 应言放手，马高一下撞在地上……

马高“呀，不要突然放手，你这混蛋！”

Aika 和拓马这时也赶到，马高说：“我听到你们的话了，我要去举报！”

拓马“没有法子，给我死吧！”

马高却没有任何惧色“要杀就杀，即使死我也不会哭，我在这世界里活倦了。”

拓马“那么你也没有什么可留恋的?”

Vyse 在这时留意到马高旁边的渠口，询问马高，是否知道渠道可以通往斗兽场。

Vyse 得到结果后说：“你厌倦了人生吗，明天来斗兽场，我会让你看好东西。”

知道珍贵的情报，Vyse 他们也不追究，回旅馆休息。

到了第二天，Vyse 他们养精蓄锐，通过昨天的渠口，出发到斗兽场。一路上，只有一两条分差路，分差路一边是有宝物，一是往斗兽场的通道，如想找宝物可以在第一个分差口走新路，第二个分差口直行走旧路即可，找齐了宝物后，Vyse 他们到了一处记录点，建议先记录以测安全。

在前路有首领守着出口，出口前的首领是一只胖胖的怪物，不要看他倒算可爱，他的体力值十分烦人，HP 高得很，但攻击不算强劲，顶多也扣不到 300 HP，小心补充体力就可以取胜。

取胜后，Vyse 他们的 HP 大概用得七七八八，奉劝最好回旅馆休息才前进救人。

Vyse 他们之后再攀上梯到达了斗兽场的中心，Dyne 和几位伙伴们正被兵士押上绞首台，千钧一发之际，Vyse 火箭般冲上，一脚踢开了 Dyne 身边的兵士，其他同伴也乘势反抗逃走，为了掩护其他同伴，Vyse 他们挡着狱长，争取时间让同伙逃脱。狱长的攻击力十分强横，加上　卫兵为他施法增强防御力和攻击力更加难对付，所以最好先打倒两个卫兵再对付狱长。狱长一招必杀大有约 1000 HP 的攻击力，Vyse 和 Aika 必须长期维持到 HP 全满，被扣去一定体力时狱长更会不停使出该招，十分无耻。最佳战法是以 Aika 和 Vyse 不断补 HP，攻击力最强的拓马主导攻击，所幸狱长的 HP 不高，以该方法约 10 个回合就可以收拾他。

收拾狱长之后，观众台上纸碎有如雪花飘飞，似乎帝国的市民们也不满帝国的手法，改为正义的 Vyse 他们欢呼打气，Vyse 逃走中也不忘抽空谢礼，接着才逃回水道。

回到了水道，Vyse在记录点附看到了马高，原来马高为各位打通了秘密通道，Vyse进入他身后的秘道找到了各位同伙。见到老爸Vyse上前问好，问及Fina，Dyne告知Vyse她被帝国兵分开处置，现在应该被带到皇宫中，被迫会见女帝柯德拉，Dyne又问Vyse有什么打算，Vyse可以选择：

1. 去救Fina

2. 先躲一会

选择一可以增加男气，但最终Vyse也会决定去救Fina，但皇宫中守备重重，Vyse他们之后究竟……

Vyse虽然救出了Dyne等人，但Fina却不知去向，Vyse决定再一次乘乱到贵族区迎救Fina，穿过地下的渠道，Vyse他们找到通往贵族区的水渠口。上渠口时，马高从渠道追了上来。

马高泪眼盈框"Vyse大哥，不要去啊……我的爸爸和妈妈因为意图逃走被帝国军所杀，要突破这铁屋根本是可能!到目前为止没有人成功，会死的!"

Vyse"是吗……你双亲……马高?不过我还是要去，我一听到没有可能便越是想试试。以前的水手们也勇敢地出航到未知的版图上吧!简单来说可是有勇无谋，根本完全没有任何保障可以活着回来，可是全因那些水手们坚毅不懈的努力才发现到新大陆。只要不放弃，世界便会变得更广阔，自己也会成长起来，我想变得更加伟大，不可以简单说一句'是，投降了……'便简简单单地死去……铁壁要塞的不败神话将由我手打破!"

马高"大哥... 我也可以成为水手吗?何时... 可以在天空飞翔呢?"

Vyse"一定可以，我在天空上等你!"

这时候，在皇宫中，雄狮带了Fina谒见帝国皇帝。

柯德拉1世"做得好，雄狮!这样离我们Valuan帝国征服世界的日子也不远了。你也会为我柯德拉统一世界而出一分力吧。柏国帝国要支配世界了。"

柏国帝国皇太子艾力"母后，我不赞同支配世界的谬论，忽视民心的统治早晚会失去支柱而崩溃。"

柯德拉1世"艾力，你还小，处处将就贱门永远踏不到王道的路。也为了你的皇帝生涯，我希望扩大Valuan。只要取得月晶、巨大兵器，机甲神便等于同在我手中，那世界便是Valuan之物了。"

Fina"我拒绝，你们并不知道"机甲神"的恐怖，机甲神是古代文明制造的禁断破坏兵器……它的力量深不见底。"

柯德拉1世"所以我才要夺得，强大的帝国才匹配制御它的力量!"

Fina"不，月晶和机甲神不可以再次到人类手上，更何况像你们般饥渴的野兽……"

柯德拉1世"称我们为野兽!杀了她……"

艾力"母后，可以!她没犯任何罪。"

Fina"请听我细说机甲神的恐怖……"

待卫兵一击打晕了Fina"还不闭嘴!"

这时突然传来一道急报"雄狮阁下，有急报!有人侵入斗兽场阻碍处刑。"

雄狮"我立刻来，押那女孩上火车，运她去要塞。陛下，请批准我派遣无敌舰队到国外，我一定撬开那女孩的口，拿到在世界各地上的月晶。还有我想设立新的无敌第六舰队，让我的副官"雷美斯"担任新舰队的提督!"

柯德拉1世"就照你意思去做。"

Fina听到雷美斯一名字后略有所思的样子"雷美斯...?"

镜头一转，Vyse攀上了渠口，到达了贵族住宅区，Vyse他们先到对面的记录点记录，记录后走到地图右下方，到达了火车总站，Vyse定睛一看发觉有些不对劲儿，他看见到Fina已被押上火车去了，他们来迟了一步，火车轰隆轰隆开出，难道要眼看着Fina被帝国掳走吗?Vyse叫Aika一起跳到火车上追。不容细想，Aika也跟着Vyse，但却因为急噪出现失误，差一点撞到火车顶，幸好Vyse牵起Aika的手继续前进。

这时，雄狮将军于斗兽场中吩咐卫兵。"立刻关闭要塞大门，所有待机中的舰只全部到湾内戒备。另外给我准备高速列车。由我来讨小贼。"

镜头切回到现在，Vyse他们未走到一半，突然感到列车受到撞击，回头一看原来是雄狮将军。不愧高速列车，竟然神速至此。前后两架列车紧紧连接，雄狮脱下外套，一身装甲，单手挥起大剑逐步上前，好不威武。Vyse他们也为之一镇，比起雄狮，Vyse他们知道自己仍然乳臭未干，绝不是雄狮的对手，现在还是救人要紧，走到火车头，Vyse他们从梯子下到车厢寻到Fina，击败她身旁的两个卫兵，救出Fina。

Fina"我真的……好怕。一直一个人，好难受……好想哭……"

Vyse"已好了，Fina，我们走吧!"

话才刚说完……在车厢的另一边，雄狮说："那可不行，我名雄狮，手握Valuan全国军事指挥权的帝国将军。好小子，竟混到这里来，你叫什么名字?"

Vyse"蓝之空贼Vyse。三生有幸令Valuan帝国的大人物知道我的名字!"

雄狮"打败了阿方索的空贼就是你。那小女孩对你们没什么利益，乖乖的交她出来，我可保证你们的安全，怎么样?"

Vyse这时可选，

1. 我拒绝!

2……知道了

选择一可以增加男气。

这时真的是前无去路，后有追兵，但就是情况如此，Vyse也不会出卖Fina……

Vyse"我拒绝，你们国家一定有诡计。"

雄狮"你认为视我们柏马为敌还可以任意在天空上傲翔?"

Vyse"我们是空贼，我们的自由，要由自己争取!"

事情这样已没有商讨的余地，Vyse他们决心背水一战，在双方要有进一步行动之际，希望之声从车中渗入。

"隆隆……"

Vyse他们抬头往窗外一望……

"拓马船长的LITTLE JACK!!"

"轰轰……"

LITTLE JACK一炮打断列车，将Vyse他们所在的车轰断成两半，列车分成前后两截，雄狮将车身处的后车厢渐远，将军不甘心的怒目凝视Vyse他们……

拓马"要塞要到了，现在首先突破要塞，否则再没有第二次机会，准备测试镭射大炮!"

Vyse他们这刻要挑战的是号称铁壁的要塞，以及那从建设到现在保持的不败神话。

时间一秒一秒逝去，与时间竞赛之余，Vyse他们还要应付守关的舰队。

强将手下无弱兵，善战的帝国舰队与Vyse他们斗得旗鼓相当，斗过数过回合，拓马把心一横，储满GUTS，发射刚购入的镭射大炮，一击打沉了帝国的舰队。

被帝国舰队拖延了不少时间，要塞大门已接近关闭，全速前进，Vyse他们差点儿被大门挟死，在千钧一发之间逃离了要塞。

拓马："先回空贼岛吧……"

回到了空贼岛，Fina说，到底还是连累了空贼们，在Vyse他们询问下，她不得已道出了事情的真相。

Vyse说："可以告诉我们真相吗?或许我们可以出一分力帮你。"

Fina"知道了，我告诉你们真相，我是银之文明民族……是以前繁荣一时，古代文明的末裔。自古，世界由六个古代文明所构成。绿，赤，蓝，紫，黄，银……这个世界流传着有六个月亮的传说。以各个月亮为源，月亮上掉下来的月煌石形成了六个文明，众文明凭借现在失传了的技术和智慧而繁盛。但是，过度进步的文明制造了恐怖的破坏兵器。它的名字是机甲神，六个民明各自诞生了她们的机甲神，世界由于机甲神的火炎一步步踏向灭亡。那时候……月亮愤怒、灭亡之雨随之而来，月煌石从六个月亮中如雨点般落下，彼佛是神为了惩罚过度文明，古代文明从此灭亡。即使灭亡之雨不降下，世界大概也会被机甲神摧毁吧。要开动机甲神必要高纯度的月煌石——月晶，现在六颗月晶仍在沉睡。为了令机甲神复活，Valuan则在寻找着那些月晶……Vyse，Aika，虽然唐突，但我有个请求，可以与我一同寻结晶吗?我想借助你们的勇气和力量，拜托!"

Vyse这时可选

1. 唔，交给我吧!

2. 让我想一想

选择1可以增加男气，不论选择怎样，为了完成自己纵横四海的梦想，Vyse最终也答应。

Aika“Vyse 的梦想是以飞空船环游世界，没理由拒绝呢！”

Fina“多谢”

Vyse 他们答应后，Fina 身上突然传出一阵怪声，她手腕手浮出了一只软绵绵，样子怪怪的精灵。

Fina“他是银之生物，我从小时候到现在的好朋友，能随意改变自己形态，平时多变成手镯套在我腕上。他叫 CUPIL，请多多指教。”

Aika“唔，最后问题是 Dyne 船长会否批准我们出外。”

Vyse“即使他不许，我也要去的。好，准备好后立刻出航。”

就这样子，Aika，Vyse 和 Fina 开始了他们旅程的第一步……

Vyse 他们准备好后回到基地准备起航，在基地的铁格子上，如果使用原装记忆卡的话，Vyse 他们会听到记忆卡在作响，Fina 解释那是 CUPIL 感应到有食物在附近，在铁格子可找到 CUPLI 的食物。玩家可以喂食 CUPLI，CUPLI 吃到一定的量以后可变身为其他形态。食物分布在世界各地，CUPLI 可以感应到附近的食物，所以奉劝大家使用正版记忆卡（哈哈）。接着 Vyse 他们再次出发，在基地底下的飞行船前，Dyne 和妈妈到来跟 Vyse 送别，Vyse 显然有点依依不舍。

Vyse“爸，我……”

Dyne“……不用说，Vyse，我知道你想说的，我也有想看一看外面的世界那种感觉。亲人不会阻止男子汉踏上自己的道路。你在今日开始与我是同一个天空下的水手。去吧，Vyse，去描绘你自己的人生吧。”

听到 Dyne 的教晦后，Vyse 忍痛走上甲板，出发到广阔无边的世界。

Fina“这样真的好吗，Vyse，Aika?”

Vyse“不要在意，Fina。你并不是只为你而去，我绝不容许柏马再虐待其他人，一定要阻止他们夺取水晶。还有，是我自己最希望出航的，古代的遗迹，天空的尽头，我想看看世界的一切。Fina 有什么头绪找寻月晶吗?”

Fina“最近的大概在东边的拿殊大陆。”

为阻止 Valuan 的野心，Vyse 他们就这样展开了月晶之旅。

一路前进，Vyse 他们到拿殊之前必须先到船夫之村，在村口，有一名浪人上前搭讪，说他志愿是找寻世界上的发现物。Vyse 他们不加以理会，走到情报屋，购买新的发见物情报后继续上路，Vyse 他们使用镭射大炮穿过了船夫之村以东的岩礁。

途中，Aika“说起拿殊，由于实在太热，出外走时头发会红红的烧起来啊，所以要一路在头上浇水一边行走的话……啊，好害怕。”

Vyse：“笨蛋，怎会有那样的事。”

Fina：“拿殊由于受到赤色月晶的影响所以成了灼热的沙漠，月晶好像被封印在“比美丝神殿！”

再往东，Vyse 他们到达了沙漠之村马拉达，进入了马拉达，Vyse 他们下了船不久听到了飞船起飞的声音，船长竟然丢下 Vyse 他们，自顾自回去追杀白鲸了，Vyse 他们只好找寻好心人借他们飞船一用。

先在村中打听，Vyse 他们知道在酒吧有一位舞蹈家拥有自己的飞船。马拉达的酒吧在村的另一方，先到地图右下方的屋子上向村民借沙漠兽一用。Vyse 他们骑上它便可以到达马拉达的另一边，地图右下方的角落。

进入酒吧跟舞子美莉娜对话，她请 Vyse 他们坐下慢谈。

用餐中，Aika 和 Fina 谈论今后的事情时，Vyse 却只顾欣赏美莉娜的舞蹈，Aika 有些生气了……

Aika“喂，Vyse，你在听吗?”

Vyse“当，当然。”

Aika“胡说，一直只看着那戏子的表演。”

Vyse 这时可选，

1. 哈哈哈……被识穿了?

2. 呀……怎么回事?

选择一可以增加男气，选择对故事没有影响，Vyse 诚实的承认了。

Aika“真诚实，不知那是优点还是缺点。”

这时戏子走到 Vyse 他们一旁，称赞他们勇破要塞，之后答应借 Vyse 他们飞船，但 Aika 有点怀疑事情来得太过容易……戏子相约 Vyse 他们明天在港口上会面。回到旅馆，跟掌柜谈话，美莉娜已准备好房间，Vyse 他们也休息一晚。

同一晚上，在 LITTLE JACK 上……

拓马船长摇摇头：“我在担心什么了……”

在窗外，他看到一艘奇怪的飞船。

拓马船长：“那艘船，确实是……”

第二天，在马拉达的 Vyse 他们走到港口，找到了美莉娜，她已预备了飞船，Aika 仍有些怀疑。

Aika：“美莉娜，告诉我为何要借我们飞船?”

美莉娜：“……我的父亲以前是军人，他是一个好爸爸，我的家是一个幸福的家庭。20 年前的那一天……20 年前的那一天，爸爸在拿殊和 Valuan 的战役中战死了。我憎恨战争，希望其他人不会遇上如我一般的惨事，所以请你们使用我的船只……”

Vyse 这时可选：

1. 哦，不客气了

2. 唔... 怎么办

选择一可以增加男气，选择对剧情没有影响。

Vyse 他们上船出发，一路往东找到了比美丝神殿。进入了比美丝神殿，在入口 Vyse 他们踏过木桶继续前进，运用另一个木桶可以找到宝箱。之后沿梯而下到达了神殿下层，在下斜坡上石球定时滚下，小心不要被石球滚中，，进入右边的通道可找到宝箱。再走到神殿深处，到达一个大堂，将下方的木桶都踏到洞中，大堂的门会打开，进入后是几个打通了的房间，走遍所有房间可找到两个宝箱。再前进又是一个大堂，照样将木桶踏到洞中，整个大堂沉下，新的通道出现，进入后又是一处下斜坡和落下处，在这段斜坡上可找到……右边的通道可找到一颗月之实。再前进到达神殿的最深处，在那里找到一个开关，按下它之后走到右边的另一个房间，里面又是一些木桶，这里的机关有少许分别，必须将红色的一个推到中间的洞中，把其余的木桶推到四周，机关才会启动。熔岩的水位会升高，再按下去水位将固定，之后便可以到达神殿的另一面。那边有一个记录点。

记录后再前进，房间中一条大虫忽然从熔岩中涌出，Vyse 他们慌忙应战。大虫的攻击力不算强劲，但它的特技火山弹乱舞可以扣掉每位角色约 500 点 HP，另外一招石化炭喷雾会令其中一位同伙陷入石化。大虫的属性是火，所以以冰系的煌术攻击最为有效，如 Vyse 他们有“冰之小箱”一项道具更好办，不用六个便可以打跨它。

战胜后，大虫的尸体刚好形成一候通道，Vyse 他们踏着它的尸体到达内里的房间，找到了赤之月晶。

Fina：“月晶拥有比月煌石强几千、几百倍的力量，人类要制御它谈何容易……绝不可以落入 Valuan 敌国的手中。”

Vyse：“世界上还有太多未亲眼看过的事物，不可容忍帝国来破坏这世界！”

拿到了月晶，Vyse 他们从神殿暗门回到了比美丝神殿入口，预备跟美莉娜会合。见到 Vyse 他们无恙归来，美莉娜好奇的请求 Vyse 他们借她水晶一看，Vyse 把水晶递给美莉娜。

美莉娜“多谢了，小子，想必雄狮阁下会很高兴。”

Vyse“怎么!!”

美莉娜手一扬，Vyse 被 Valuan 的士兵包围。美莉娜摇身一变成为了帝国提督美娜莎。Vyse 他们被骗，Fina 询问美莉莎双亲的事是否也是慌话。

美莉莎“不，父亲的确战死沙场，身为 Valuan 的一员，为了平息战争，我所以欣然加入军队。国与国之间必生战争，只要 Valuan 统一世界便不会再有争斗。因此!绝对的力量……机甲神是必要的!!”

美莉莎将赤之月晶带上了神殿的祭台上，命令机甲神杀死 Vyse 他们，神殿前的神像顿然升起，那就是传说中的机甲神。Vyse 他们立刻逃走，但机甲机的已锁定了 Vyse 他们，眼看死光要往 Vyse 他们身上发射，一口大炮打歪机甲神头上，死光轨道有所遍斜，Vyse 他们捡回了性命。

Vyse 他们抬头一看，Vyse：“LITTLE JACK!”

拓马“蠢材，还不上来!!”

Vyse 他们赶快攀上 LITTLE JACK。

拓马船长“不要误会，我只是在找寻大白鲸途中偶尔来到这里。”

Aika“口不对心……嘿嘿嘿……”

Vyse“要对付那东西了，去吧!!”

这时候，Vyse他们又要进入炮击战，今次的对手是强得过份的赤色机甲神，一记攻击足可损毁LITTLE JACK七千多HP，这场战斗完全没有胜算，奉劝不要作无谓的攻击，应作长期防御和在需要时补充HP的作战。战斗中如使用必杀炮可打歪机甲神，改变发射的死光轨道。在第四回合拓马提出新方案，Vyse这时可选：

1. 集中攻击头部
2. 集中攻击四肢

两个选择没有大分别，在几回合后拓马提出撤退，另谋战法，Vyse这时可选：

1. 哦，知道了
2. 不，继续战斗

选择没有任何影响，面对机甲神，拓马船长会强行撤退另谋对策。

Fina"机甲神只会听从起动者的命令，只有美莉娜……"

Aika"美莉娜……好，Vyse，有办法了！"

Vyse这时可选：

1. 攻击美莉莎舰
2. 撞向机甲神

选择一可以增加男气，阻止机甲神的唯一方法也只有威胁美莉莎，命令她阻止机甲神，接着，Vyse他们转向击美莉莎舰，展开炮击战。美莉莎舰的HP十分高，攻击力又不弱，主炮或煌术炮均可扣去LITTLE JACK约2000多HP，副炮更是厉害，破坏力足有5000至7000多HP，不断补充体力和防御才是上上之策，战斗中的胜机只有等待发射必杀炮的机会。到一定回合后，Vyse他们可以采取不同的战术：

1. 绕到敌人后方
2. 不断游走，找寻机会

这时宜用选择1，在几回合后再会有选择

1. 视察
2. 全速绕到敌人后面

这时宜用选择2，在这几回合请储足GUTS，在回合后又有选择，

1. 好，急速上升
2. 是，快停止

选择1，在这回合便可以使用必杀炮，但美莉莎舰十分坚固，还余下少许HP，Vyse他们于是在这会再储GUTS，在再下一个回合再使用必杀炮终于击沉了美莉莎舰。

击沉了美莉莎舰，美莉莎为了保命，令机甲神停止攻击，并归还赤之月晶给Vyse他们。Fina之后提出拿殊西方的沙拉沙有另一颗月晶，主角他们打算出发。

美莉莎"不可能，凭你们的舰只不足以在风力强劲的沙中航行。"

拓马"也不一定，我要了你们的发动机，那样便行。"

夺回赤之月晶之余，Vyse他们在美莉莎舰中拿取了更强的发动机和煌术发射装置，可谓因祸得福，豪情壮志的起程到沙奥沙找寻新的月晶。

沿途经过马拉达，Vyse他们先作休息再上路。一路往西，Vyse他们沿着岩礁进入沙拉沙的强风地带。那里到处是龙卷风，Vyse他们只可以往西前进，途中Vyse他们见到一些飞鱼，再前进偏北可见到一些浮岛，往那边就是蒙迪斯大陆。

旅途上……

Aika："是自然的森林大陆吗……那一定会要有很多香甜的食物吧，任意吃到新鲜的生菜和闻所未闻的水果!!"

Vyse"不不，或许缺肉危机令很多食肉兽到处埋伏。"

拓马"各自回到岗位，不要大意。"

Vyse"知道……"

Vyse他们继续起程往东，到达了自然之村浩迪加。Vyse他们一踏进村中，村民们如一早预知到Vyse他们到来一样上前迎接。

村民"你是"古查大人吗?"

Vyse"??"

村民"那白色衣服的人，你是古查大人吗?"

"不是吗……是跟他们一样的东方人……"

村民散去，Vyse他们一头雾水，拓马提议找村长问个明白，又说舰船的能源用尽，要在这里找寻新能源。在村中，Vyse他们找村长途中打听消息，但村民们完全不理会Vyse他们。另外，在村的最高处Vyse他们找到了一艘破烂的飞行船，走上船询问少年，他名叫亨斯，一家被Valuan迫害，因而逃到这里，但他爸爸不幸被Valuan军掳走，同仇敌忾，他会仗义送Vyse他们"燃料之月煌石"。回到村中，Vyse他们回到村长家找村长打听月晶情报。

跟长老谈话，他起初对Vyse他们不甚友善，叫他们立即走。

Vyse"等等啊，究竟那叫什么古查的是谁?"

长老"古查是我们一族的神。在远古以前巨人肆虐时自东方而来拯救了我们。在森林中，传说有云，当灾难发生的时候，古查将从东方的天空来打救我们。"

Vyse"是那样，所以村民说我们是古查。"

Aika"但为什你们又说东方带来了灾祸?"

长老"从东方来的人现带来灾祸。那些称为Valuan的人类。起初我们也认为Valuan的人是古查，国王也欢迎他们。Valuan的人说要月之石。我们也带他们到了月之石的山。"

Fina"月之石一定是月煌石……"

长老"之后，Valuan的人使用会喷火的船独占了月之石的山。国王和大家也被杀了，森林被烧毁……"

Aika"过份，想把这里变做殖民地!!"

Vyse"老伯……虽然你不会相信，但我们和Valuan不同，我们为不再产生悲剧而战。因此我们需要这个国家的绿色月晶。"

拓马"不用花心机心，他不会信的！"

Vyse"拜托，老伯，请相信我!"

长老"国王在这村的北方森林的一个小屋，被追杀的国王在那里。你的眼睛很清秀，我相信你，请救救大家。"

Vyse不胜感激"多谢，老伯。起程吧，各位!"

时不宜迟，Vyse他们可在长老的房子中休息才起行，之后马上起程迎救国王。乘上LITTLE JACK往北走，如长老之言见到一个小小的浮游森林，这时嗅到一阵烧焦味。在森林中，Vyse他们遇上了勒德提督率领的帝国第五舰队。舰队正在烧毁森林。

在旗舰上，勒德："烧啊!烧啊!只要烧掉森林，不用花太多功夫便可找到月晶和幻之都多拉多。"

副手下令："提督，有敌人！"

勒德："是那突破要塞及打败美莉莎的家伙吗，好!嘿嘿嘿……Vyse你喜欢怎样呢?让你看看火炎炮的威力！"

Vyse他们立刻阻止勒德继续放火，双方进入炮击战。勒德的旗舰一般，主炮攻击力约2000多HP，副炮和鱼雷加起来的破坏力约可扣5000 HP，单一招必杀炮"火炎喷射炮"的攻击力接近6000 HP，旗舰的HP比美莉莎舰更高，LITTLE JACK的攻击基本上对它没效用，唯一杀着又是使用必杀炮，使用三次便可将它击倒，等待使用必杀炮的最好专注回复和防御，那样便能稳胜。最后一提在这场炮击战中没有战术可以选择。

战胜后，勒德由于失败受到严重的精神打击，一气之下晕倒过去，由副官下令撤退。击退勒德之后，Vyse他们飞到森林进入王之小屋谒见皇上……

蒙迪斯国王："多谢你救了我，但我也不知道有关绿色月晶的事，不过如果绿之秘石真的存在，它应该在幻之都多拉多……"

Aika"幻之都?"

Fina"多拉多，那是古代文明之都。"

蒙迪斯国王"是，那都市完全由黄金制造。"

Aika听到黄金后十分兴奋。

蒙迪斯国王"详细我不太太清楚，知道的只有熟悉古之传承的大神官伊撒巴。可是他被Valuan掳走，被带到了你们所讲的月煌石矿山。"

Vyse这时可选，

1. 潜入月煌石矿山去
2. 自己找寻多拉多

选择1可以增加男气，但不会影响剧情，Vyse最后决定先到告迪加村以南的月煌石矿山迎救伊撒巴打听情报。

为了打听幻之都多拉多的线索，Vyse他们决定到月煌石矿石迎救大神官伊撒巴。月煌石矿山在浩迪加以南偏西，一个独立的浮岛上。

到达后，走过长长的山坡，从后门潜入了矿石。

在矿石的入口明显前有一个机关，但Vyse他们却没有察觉，不慎触动了警号。月煌石矿山是Valuan提督勒德的大本营，这时候，他与阿方索在密议对付Vyse。

阿方索"Vyse他们竟然在我太岁头上动土，今次我一定打倒他们。出身名门的我为何要听陛下以外的命令。雄狮，你等着照，帝国将军的职位迟早也会落在我手上。勒德，之后拜托你了！"

阿方索将职务交载给勒德后离去，之后，勒德："嘿，嘿……凭你怎胜得了Vyse他们。那混蛋弄破了我的旗舰，摧毁了我的火炎炮。罪无可恕，罪无可恕，下次给我遇到一定杀死他。"

刚好，Vyse他们就在这刻触动了警号。

勒德"不是Vyse他们吗？嘻嘻嘻，好，好！这矿山四处也有我的机关，你逃不了，Vyse!"

勒德按动机关，人口的门高速落下，Vyse他们被封了退路……

Vyse他们："这样子只有前进吧。"

Vyse一行人继续前进。进入矿山，人口不远处CUPLI会有感应，那里可找到一个食物。矿山初段只要是往上的道路就是正路，途中没有宝箱，不过有一些机关，有几处奇怪的石板，踏上x就可通过，踏中圆形的会掉到矿山的起点。过了这段路之后会到达一处铁格子，有三点分歧路，路中心又有一些三角形石板，走最左边的一条路可以通过另一边，这里的中心又有一个食物。再上路，这时开始下斜坡，途中有一些房间，房间内都有宝箱，之后又是铁格子和三条分歧路，最左边一块石板可以掉到下一层拿宝箱，宝箱内是一件铠甲，防御力颇高，但取宝箱之后一定要掉回矿山起点再起程，中间的石板没有作用，右边的石板可以掉到下一层到新通道，下边又是三条分歧路，只有中间那块石板才是正路，踏上后又掉到下一层，一路下斜坡可取得所有宝箱，再回到斜坡中的分歧路前进，在通道中，Vyse他们在房间中找到了告迪加村中亨斯一家的爸爸"辛肯"，他因拒绝帮助Valuan被囚禁到这里，他感激Vyse他们救他出狱，替Vyse他们修理好矿山中的电梯，让他可以继续前进。

在Vyse他们差不多进入到矿山最深处的同时，在矿山总部中——

阿方索"听说Vyse他们来到这里了，让我来亲征。"

阿方索转身离去……

勒德"嘻嘻嘻……蠢材，冲动怎可打败Vyse。就由我这帝国第一"天才"动手吧。"

另一边，Vyse他们到达了矿山的最深处，先在记录点记记录，之后看到其中一个房间有两个守卫把守，想必大神官就在那里。Vyse他们轻松的打倒了守卫，冲入房间救出了大神官，不过大神官十分好色，出言轻薄Aika和Fina，Aika有些生气，催促大家快逃离矿山。再前进，Vyse他们到达了一个大堂，大堂异常空洞，Vyse他们感到有些不对，但事情已在勒德掌握之中。

勒德"所有意图逃离矿山的人最后也死在这里。死吧，那是损坏我旗舰的惩罚……"

阿方索这时突然推开大门！

勒德"你出来干什么，阿方索!!"

阿方索"像你们这样的空贼不用劳烦我出手，出来吧，陆战兽。"

阿方索手一扬，派出陆战兽与Vyse他们一战。公欢的陆战兽与上一次没有多大分别，最强的攻击又是一招落雷，防御力和HP也高，但不难应付。

Vyse他们战胜后，陆战兽开始失控，四脚朝天倒了在阿方索身上，阿方索被压得动弹不得。但勒德见状没有动摇，照样按下机关一并压死Vyse他们和阿方索，不过机关突然失灵。

副手向勒德报告"有人在基地里做了手脚。"

勒德接到情报，眼看功败垂成，晕死过去。Vyse他们在不知情的情况下逃出生天。Vyse他们珍惜时间逃生，在出口中重遇辛肯，做手脚的就是他，Vyse他们之后与辛肯一起归航，辛亨先行回到告迪加。Vyse如在这时回到告迪加找辛肯，他会送Vyse他们一件道具。

之后，Vyse他们重回到王之小屋，大神官告诉幻之都的线索在于传说中所述的"黄金之像"和"展翅的峰鸟"，Vyse他们只好自己再找线索。

从月煌石矿石中救走了大神官伊撒巴，神官告知Vyse他们搜寻绿之月晶的关键是"黄金之像"和"展翅的峰鸟"。虽然事情算是有少许眉目，但幻之都的路程仍然遥远。为了找寻情报，Vyse他们先回到船夫之村的情报屋购买情报，"黄金之像"和"展翅的峰鸟"都在浩迪加附近。

回到浩迪加，Vyse他们依照情报搜索，在蒙迪斯国王王之小屋旁边的小岛上找到了黄金之像，在黄金之像旁边发现了"人目之石"。沿着黄金之像手指的方向，于黄金之像略西边的一块空地上发现了"展翅的峰鸟"地上图案，在图案上找到了"鸟目之石"，照着峰岛头部指的方向驶去，Vyse他们飞进了石柱群，在其中一条石柱底下寻到幻之都多拉多的入口。

进入幻之都"多拉多"，都市大门有机关锁着，大门两旁边有两个石台，石台中各有小孔，Vyse他们尝试运用刚才拿到手的目石，将鸟目之石嵌到右边；人目之石到左边，石门大像响声自转，人口出现，Vyse他们登上石台进入遗迹。

踏入幻之都中，一遍死寂气氛，烟雾弥漫，渺无人烟。

Vyse"这里是幻之都？不是和废墟没两样吗？"

Fina"多拉多被誉为绿色月亮文明之都。灭亡之雨也无幸免的摧毁了这都市，这都市的时间由当时开始停整顿了。"

Vyse"地上那些洞穴就是月煌石形成的吧。"

Aika"什么黄金城市，这不是普通的遗迹吗？"

拓马"这么说就是那样的。"

Aika"枉我那么兴奋!!"

在沮丧的时候，Aika看到遗迹远处有一个人影。

Aika"Vyse，那里有些东西!!"

不过各位一转过头，方才的人已经消失。

Aika"不是啊！刚才明明有人的。Fina……怎么好，可能是幽灵啊！"

Fina"幽灵是什么？"

Aika"……是可怕的东西！"

Fina"是吗……令Aika这么害怕……幽灵真厉害呢。"

Aika"我在以前开始就害怕甲幽灵……Vyse，真的要去？会被诅咒啊！"

Vyse"怎可以，那你不如在这里等吧？"

Aika"不要，我不要一个人！知道了，知道了！一起去吧……啊，好害怕。"

一轮胡闹之下，Vyse他们再次起程。一路沿左边的梯级前进，Vyse他们透过浮游台到达了对岸的梯级，那边的梯级有上下两路，走下方的梯级可找到一个宝箱。从上方前进，沿着梯级会绕回下层，前方有一个广场，再前进，Vyse找到幽灵的纵影，转眼间他又消失。继续上梯级，到了一块空地，空地两边各有一个会移动的浮游台，一方可以前进，另一个浮游台可以回到起点。踏上移动的浮游台，经浮游台到达对面的塔，在塔的楼梯上可找到……走另一边有一个宝箱，要取宝箱必须击倒强劲的盗幕者。下旁边的楼梯前进，下层又有一个宝箱。乘上该层的浮游台，可以到达另一个塔，塔中有一个宝箱，取宝物后到上一层，该层也有宝箱，之后走到最上层，那里有两个浮台，外面的一个可以拿宝箱，Vyse他们于另一边找到了之前的幽灵。Vyse他们穷追着不舍，但幽灵也接二连三地逃走，Vyse他们在幽灵的带领下到达了蒙斯古的遗迹。刚到祭台顶部，遗迹的守护兽猛地进袭。Vyse他们回头应战，守护兽是一头鸟形怪兽，HP极高，不过攻击力不强，直线攻击约1000HP，还懂得一些状态攻击，令我方陷入混乱，石化等等。

战胜神兽后，Vyse他们终于可以细心观察遗迹，Vyse他们看着墙壁上的壁画。

Aika"看看，这壁画，与Fina一模一样。"

Vyse"真的呢... 这就是古査吧？"

Fina这时阅读遗迹柱上的文字。

Fina"我是银之神殿的使者，在灭亡之雨之后巨人仍然毅立大地，巨人的名字是巨神贾迪。我将贾迪封印在茂密的森林，安放绿之月晶于此地。这是银色神圣文字，银之民如此记载。"

Vyse"这里不是蒙迪斯的遗迹吗？为何银之民会到来这里。"

Fina"绿色文明因灭亡之雨而灭亡，但绿色机甲神并没有停止活动，我族银之民到此地封印了绿色机甲神。"

拓马"因此村民们便称银之民为古査吗！"

Aika"Fina 也那样被誉为古查。"

Vyse"但绿色月晶不是沉睡在这儿吗?"

这时候,"幽灵"出现在 Vyse 他们后边,一个不慎被拓马发现,幽灵拔足逃走,拓马飞拳阻止,但落空。

拓马"不要让他逃了,小子,可能是他偷了月晶。"

Vyse 全速追赶,双脚踏上栏杆滑下擒着了幽灵。

Aika"这就是幽灵的真身!"

神官"不要杀我,我是蒙迪斯的神官。我的工作是守护这个遗迹,如有任何夺月晶者则通知国王。"

Aika"那蒙迪斯王也知道这个地方?"

神官"当然,大家根据伊撒巴大人的话发现了这个地方。国王和伊撒巴大人找到了绿之秘石非常高兴,说那便能打倒 Valuan 的人。"

拓马"还不老老实实!还是你想我这铁碗轰飞你的头了!!"

神官"国王和伊撒巴大人说要以绿之秘石令巨人苏醒,那我们便得救。"在说话的途中,大地震动,在另一边的密林中,蒙迪斯王手持月晶,将之嵌入祭台之上。

蒙迪斯王"多得 Vyse 他们扰乱 Valuan 军,现正是令巨人复活的好时机。"

伊撒巴"对不起,Vyse 和你的同伙,我们只有这个办法。"

天空出现一条巨型光柱,引起了第一帝国舰队提督阿方索的注意,副手进谏阿方索,副手:"以我们的力量对付机甲神恐怕……"

阿方索"全舰准备战斗,以这旗舰为首!"

阿方索军勇猛地冲向光柱,光柱这时骤变,一个绿色巨人在光柱中出现,面无惧色轰飞阿方索舰队。阿方索知道不敌,自行撤退。

阿方索的副手"开战还未够 10 分钟……"

阿方索"我才不会在这死去。"

看着绿色巨人肆虐,Vyse 他们有不祥预兆,记录过后马上乘上 LITTLE JACK 赴往当地。

Vyse"一定要阻止那巨人!"

蒙迪斯王"攻击吧,机甲神!"

在那一方面,帝国军勒德在旗舰上胸有成竹,不放巨人在眼内。

在他的旗舰上,副手"勒德阁下,试作型月煌炮随时可以发射。"

勒德"好,快发射,目标是蒙迪斯王的舰。机甲神只不是他的 ,打倒他舰就可以了。月煌炮发射。"

一声令下,月煌炮高速发射,仅仅擦过蒙迪斯王的舰,舰只损毁甚大,国王晕死过去,被迫彻退。

机甲神这时失去命令,开始失控。

勒德"你们也该差不多出现吧,Vyse!我会以这月煌炮杀死你们!!"

如勒德所料,Vyse 他们也在这时赶到,Vyse 他们无奈先解决勒德再收拾机甲神,炮击战开始。

勒德的旗舰仍然不容易应付,HP 高之余攻击力不是泛泛之辈,单招攻击有 3000 至 5000 多的 HP,防御力也高,LITTLE JACK 的主炮最多只可扣到它约 2000 HP。在第二回合,勒德会停船发射月煌炮,这时 Vyse 可选

1. 奋身攻击
2. 保持距离

选择 1 会产生很多攻击的机会,选择分别其实不大,在这回合最后储好一定 GUTS 和补充 HP,待下一个回合可以发射必杀炮,另外 Vyse 他们只要在最后一个行动中防御便可挡格月煌炮,减轻受创。该回合之后又有以上选择,内容如上,不过因月煌炮没有足够能源,勒德在这个回合会照常行动,他在下一个回合才回再次使用月煌炮,以后方式不变,Vyse 他们做足防御措施,适当补充 HP,等待机会使用月煌炮便可取胜。

勒德"不可能,我怎会输第二次!!"一气之下又晕过去。

虽然击倒了勒德,不过 Vyse 他们还要收拾残局制止机甲神,拓马这时运用地形,心生一计,计划将机甲神引到峡谷。Vyse 他们在这场战斗中目的是引导机甲神跌落陷阱,对方 HP 极高,LITTLE JACK 不可能击倒。机甲神的攻击有铁拳(攻击力 2000 多 HP)和投掷岩石(攻击力 3000 多 HP),攻击力一般。Vyse 他们在第二回合可以选

1. 攻击机甲神的头
2. 攻击机甲神的脚

两个选择不大,无甚影响。在一定回合之后,Vyse 他们再可以选择

1. 继续攻击
2. 保持距离,重整旗鼓

选择一可在该回合发射必杀炮,机甲神受到一定创伤后会失控,这时候 Vyse 再以必杀炮重创之便可将他轰落峡谷,从身上剥下月晶,解除了危机。

Vyse 他们回到了蒙迪斯王的小屋,创下大祸之后国王加以认错反省,向 Vyse 他们道歉。

蒙迪斯王"我们误倚赖巨人,竟以为力量可以创出和平。"

Vyse"自己的东西要由自己。"

蒙迪斯王"唔,我保证。绿之宝石交给你们了,请用于和平之上。"

Vyse"交给我吧!"

这时大神官伊撒巴提示 Vyse 下一颗月晶的线索。

伊撒巴"Valuan 的家伙们从北东逃走了,Valuan 在当地设下的铁网也该已除下,应可在这时通过。"

拓马"从那里经由"诺奥沙通往 Valuan。"

Fina"Valuan 是黄色大陆,黄色月晶一定在那里。"

Vyse"好,今次是 Valuan 了,要加以小心!!"

千辛万苦之下取回到绿色月晶,Vyse 他们再次展开新的月晶之旅。往北通过先前的铁网,进军东北方,不料遇上了黑色美食空贼,黑空贼袭击 LITTLE JACK,采用白兵战上船略夺 Vyse 他们的食物,Vyse 他们上甲板应战。

黑空贼船长有三名手下,手下各会使用火之煌术攻击 Vyse 全体,不过攻击力不强。船长则会使用回复魔法补充手下的体力,最好速战打倒三名手下,黑空贼整体不难应付。

Vyse 他们战胜后,黑空贼船长杜布拿:"投降了!……拓马先生,你曾在这里居住?"

拓马"是又怎样?"

杜布拿"果然是!我以前就听过你的传闻。好像是为报儿子的仇追寻巨鲸。"

提到了往事,拓马十分愤怒"我不知你听过了什么,可不要多管闲事!不然从甲板打你下去……"

接着又骂 Vyse 他们"你们立在那里干么!!还不回到舰桥!!"

打退了空贼,Vyse 他们往东前进,中途拓马显得满怀心事,但 Vyse 怯于拓马,不便多问。Valuan 地带的地形十分复杂,Vyse 他们险些迷路,一番打转,在东方找到了黄色月晶神殿"塔路丝"。可是神殿受到封印,现时还未有方法候解封,犹豫之际,Valuan 兵刚巧到来巡逻,走上前逮捕非法入境的 Vyse 他们。兵士只是兵士,被 Vyse 打败,兵士出言求饶。

Aika"那你讲有什么方法可以打开石门,没有吗?"

兵士"没可能,我们全军也没有办法,上层说以后才想法子。"

Vyse"但警备不是太过薄弱了吗,这个最重要机密地点。"

兵士"那因为我军正准备进攻拿殊首都。"

Aika"什么,Valuan 进攻拿殊!!"

兵士"是那样吧!而且,为戒备巨鲸,那也给了我们不少人手。"

拓马"大白鲸!!老实点!,那那家伙……在领空吗?"

兵士"不,不知道,是昨天警备舰队发现的。"

拓马"是吗,那应还在这个大陆。听到了吗,Vyse。是时候和那大白鲸决战了。到目前为止我跟你们找寻月晶,之后你会跟回我吧?"

Vyse 这时可选,

1. 知道了,我帮你。
2. 那没有胜算……

选择 1 可以增加男气,最后 Vyse 也会决定帮助拓马。一行人先回到 LITTLE JACK 休息,预备明天的决战。

在晚上,Vyse 紧张得睡不了,于是到甲板吹吹风。在甲板上遇上了拓马。

拓马"这么晚怎么了,小子。"

Vyse"你又怎么了?……那是?"

Vyse 看到拓马手上拿着一个小盒子。

拓马"唔... 开了他吧!"

Vyse 接过盒子打开,盒子里是一条条的羽毛。

Vyse“是鸟类的羽毛?”

拓马“... 我儿子死前收藏的。”

Vyse“大叔有个儿子!!”

拓马“唔……与你差不多大……我以前是诺奥沙的渔夫，与伙伴们，儿子也是，一起乘在同一条船上，JACK 很小很乖，伙伴们都叫他“LITTLE JACK、小 JACK 什么的……平平无奇的那一天，那家伙……大白鲸在我们的船前出现，不自量力的我向她挑战，但那不渔船可以匹敌，船被打得粉碎，我在九死中得生，但伙伴们和 JACK 掉到了云霄中。我发誓要向她复仇，为了死去的伙伴们，和为了 JACK……至少我要亲手杀死大白鲸祭他们在天之灵。嘿……话很长吧，闷的话就忘记它吧……那始终是我的事。”

Vyse“大叔...”

在拓马感伤中，远快传来了一阵雄叫，是大白鲸!!拓马雄心再起，以恨掩愁，重拾心情决战。

拓马“快叫醒那两个人。大白鲸在附近。”

向着叫声方向前进，Vyse 他们往东方找到了大白鲸，但猎鲸者除拓马之外还有新成立的帝国第六舰队。大白鲸在第六舰队的强力炮火下拼命逃走。

拓马“那是帝国新设立的第六舰队，提督是曾担任雄狮副手的雷美斯，他是剑和煌术的高手。”

Fina 听到雷美斯的名字后略有所想……

Aika“怎么了?”

Fina“不，没什么……”

Vyse“要先对付那一边?”

拓马“先打帝国，我要亲手打倒大白鲸，不容帝国阻头阻势。不要理旗舰，先打护卫的!”

炮击战展开，护卫舰还不是 LITTLE JACK 的对手，LITTLE JACK 一击必杀炮打沉了护卫舰。接着转向攻击大白鲸，镭射大炮一炮射进大白鲸背上，勾着大白鲸不让他逃走。虽然锁定了目标，但定了下来的 LITTLE JACK 遭到了帝国第六舰队旗舰的攻击，船身严重受损，缓缓坠下，拓马却不肯逃生。

拓马“可恶!”

Vyse“大叔，快逃!”

拓马“你叫我抛弃 LITTLE JACK 吗!要我放弃追杀大白鲸吗!”

Vyse“是呀!死了什么也干不了。只要活着一定有机会。”

拓“唔……”

Vyse“不想枉费心机便要逃生，大叔，不可以死!”

拓马“可恶!!”

被 Vyse 说服，拓马软化，立刻逃走到最底层的逃生仓乘救生船。走到了逃生仓，Fina 和 Aika 一马当先跳到船上，Vyse 也上了另一艘船，但拓马没有动作，沉默推走 Aika 和 Fina 的船让她们逃生。

Aika 和 Fina“船长!”

剩下来的只有 Vyse 和拓马，拓马又走到 Vyse 船上，准备推 Vyse 出去逃生。

Vyse“大叔，难道你!”

拓马“再见了，小子。”

拓马牺牲了自己让 Vyse 他们逃生，Vyse 他们在逃生船上看着炮弹轰中了飞船，他们也中了流弹，Vyse 和 Aika 及 Fina 的救生船失去控制，坠下了万尺高空。幸运地 Vyse 大难不死，掉到一个湖中，在一个无人岛中醒来。

Vyse“这里是……”

Vyse 漂流的第一天

在追杀大白鲸的中途糟到帝国军轰击，“LITTLE JACK”被炸个粉碎，拓马船长，Aika 和 Fina 生死未卜，Vyse 漂流到一个无人岛上，展开了他的漂流日子。Vyse 回复清醒后，先独个儿视察环境。这个岛确实是个无人岛，岛上有湖，森林和两个山洞，右边的山洞有个宝箱，Vyse 在山洞前找到一副人骨。

Vyse“好像是个水手，领子有个名，哥撒斯……是这个人的名字吧。”

接着 Vyse 又在人骨的口袋里找到一张地图，将来大概有用，Vyse 先将之收下，接而再行侦察。到湖畔，Vyse 从远而望，可以肯定这是一个无人岛，唯有先休息一天再想法子，Vyse 回到右方的山洞休息。

Vyse“Aika，Fina，要平安无事啊……”

同一天，Aika 和 Fina 在一间高贵的房间中高床暖寝。

Aika“这里是……我们得救了吗?”

Fina“我们跟船长和 Vyse 失散。”

Aika“放心，他们无事的。那样的事对于他们只是小事……不过是谁救了我们?”

这时一位看似大小姐的美人走了进来。

美人“是我救你们的，可以告诉我遇上了什么吗?”

Aika“……”

美人“所谓，你是空贼吗?我也是蓝空贼的一员——哥莉。”

受到哥莉的热情招待，Aika 如实告知。

哥莉“是那样吗……相信你们所喜欢的人吧。”

被哥莉说 Vyse 是自己所喜欢的人，Aika 和 Fina 不知如何是好，以笑答谢。

哥莉“快到达拿珠王国首都拉拉特了，那里可能掌握到一些情报。”

载 Aika 和 Fina 到首都之后，哥莉继续她自己的旅程，在饯别前赠 5000 元给 Aika 作旅费，十分亲切。

哥莉“我可是仗义的蓝空贼!!我也有心上人的，那人也是空贼。他有些坏，很强壮，非常 COOL……我追寻着他不断旅程，很浪漫吧?”

Aika 和 Fina“呀呀呀……”

哥莉“再见……”

与哥莉道别后，Aika 和 Fina 进入拉拉多，先在地图右下角的旅馆休息。

当晚……

Aika“总之先找可以工作的地方，先赚一些钱，然后买艘船去找 Vyse。Vyse 在那里呢……”

Fina“Vyse 也在某处与我们看着同一个月亮吧……”

另一边，在无人岛上……

Vyse“Aika……Fina……也在某处与我看着同一个月亮吧……”

之后过了一晚。

Vyse 漂流的第二天，

Vyse“就这样，我在无人岛过了第一个晚上，然后，第二天。今天就打猎饱腹吧。”

当天，Vyse 会在不断在森林中遇上敌人，打倒敌人后可以得到一些肉，找到一定数目的肉后又过了一天。

Vyse“或者会有船通过这里……要做些准备了。第二天的无人岛在找寻中完结，然后，另一天。”

Vyse 漂流的第三天，

早上，Vyse 在湖后边造了一个烽火台，这一天就这样结束。

Vyse“漂流到无人岛已经是第三天。晚上……我梦见了 Aika，Fina 和拓马大叔。然后，另一天。”

Vyse 漂流的第四天，

Vyse“今天要拾烽火台用的柴，吃食物也会便些。”

Vyse 在森林中四处找寻柴，在森林的树木旁找到几堆木材，这样又过了一天。

Vyse“在无人岛的第四个晚上，没有船的日子令我的身体痒痒的。不过就当是放长假忍耐……之后又到了另一天。”

Vyse 漂流的第五天，

Vyse“这一天什么时候都在下雨，在休息中细想到今后的打算。不可以长等那些遥遥无期的飞船。要自力更生……不如修理“LITTLE JACK”的逃生船吧……呀，好闷!今天没有劳动更体会到那感觉。在这岛上第五天的夜晚，好，明天要修理小船。”

Vyse 漂流的第六天，

Vyse“今天要修理小船了。但要修理船必须要月煌石，在岛内找找吧。”

当天，Vyse 在岛上搜集一些未经提炼的月煌石，又过了一天。

Vyse“我开始修理逃生船，岛上无忧，有很多必需的材料。每天至日落为止无休地工作。之后过了一个星期。”

Vyse 漂流的第十三天，

Vyse 修理好逃生船“好，明天要离开这里了。”

Vyse 漂流的第十四天，

正要离开无人岛时，一艘船在天空上经过。

Vyse"是船……唉，再早些就更好了。"

Vyse飞奔到烽火台点火，引起船注意。船只也如Vyse所愿，鸣炮示意。在该船只的舰桥上有一只吸雪茄的鹦鹉，旁边有一个醉酒佬，似乎那是它的主人。

醉酒佬"机达，玛利亚，让我多睡一会。"

船员"船长，起来啊。已收容了流落荒岛的少年。"

机达"两星期就得救那么好运?我两星期见不到女人已变人干了。"

机达接着到甲板见Vyse。

机达"你就是空贼，叫什么名字?"

Vyse"我叫Vyse，多谢你相助。你是船长?"

机达"是，叫我机达。来舰桥吧，让我听听你的冒险故事。"

二人到舰桥畅谈他们的故事，

机达"是吗，Vyse，面对Valuan为敌你竟那样了得!有意思，Vyse，空贼就要那样Vyse，我呀……总在航海中找寻有趣的东西。不为什何东西拘束，那是我的风格。"

Vyse这时可选

1. 真COOL

2. 乱七八糟的……

选择没有影响，机达看上Vyse的技术，叫他掌舵，驶到拉拉多。

Vyse的漂流在这一天结束，但其他同伴究竟……

旅程途中，一艘船忽着迫近。

机达"什么?难道……"

另一艘船的船长正是哥莉，机达原来是她的心上人。"

哥莉"找到你了!机达大人!!接受我的爱吧!!"

机达"麻烦了……那一定是哥莉……在某方面她比帝国更恐怖……是了，Vyse，我与你一起到拉拉多，只要混在那里一定可混过去。"

Vyse"那无所谓……但船长单独下船好吗?"

机达"我说过吧，要自由快乐的活下去，那是我的风格。"

继续航程，机达和Vyse到达了拉拉多。到达后，机达船长另有主意，独自行动到酒吧泡妞，Vyse先到旅馆休息。Vyse步入房间后，Aika和Fina在隔壁房间走出，原来她们仍未离开，但却与Vyse……

Aika"今天是发钱的日子了，酒吧的工作也真有趣。"

Fina"我是第一次收到工资，很兴奋呢……"

Aika和Fina走到城右方的酒吧，跟老板领取工资。

Aika"多谢，这样就可以买艘小船了。"

机达恰巧在酒吧内，

机达"喂，怎么了，主人，何时请了两位这么可爱的少女孩了?"

老板"喂喂，不要对我的店员动手。你见到女人就是这样的了。小心了，小妹妹。"

Aika"多谢，Fina，先回到旅馆吧。"

回到旅馆前，Aika们看到一位老伯过饥倒在地上，Aika立刻送伯伯到房中休息，给他食物。老伯名叫"比杜"。他衷心答谢Aika，送他们一张地图，但地图只有一半。

比杜"我本是一个水手，与我的拍挡哥撒斯一起出航。这张是"泰加特"的地图，泰加特是百年前纵横世界的传说空贼，这张就是泰加特船长的宝藏地图。另外的半张地图我分给了哥撒斯，但我们遭到意外，哥撒斯失了综，我也流落在这个地方。他大概也死了吧。这张图你们拿去，哥撒斯也喜望像你们的年青人拿到宝藏。拿到宝藏要通知我哦。"

比杜在休息过后离去，Aika和Fina也买去船出发，在房门口又遇上来与Vyse会合的机达船长。几句搭讪后机达进入房中，Vyse在房间中研究无人岛上，水手哥撒斯的地图。

机达"Vyse，那是?"

Vyse"在无人岛拾到的，在一个死水手的口袋中。"

机达"这是空贼泰加特船长的宝藏地图。纵横世界，传闻中看过所有月亮的大空贼，他就是泰加特。那泰加特的宝藏现在还沉睡在某地方。这是泰加特的地图，Vyse……你得到不得了的东西。"

在机达的游说下，Vyse摆脱不到引诱，与机达一起去找寻宝藏。寻宝藏前，Vyse先到皇宫通知国王Valuan有意进攻贵国，不过卫兵不让Vyse进入，Vyse这时可选：

1. 我有重要情报

2. 罗唆，让我过去

选择1可以增加男气，选择后卫兵会让Vyse他们竭见国王，但国王持首都地势险要，爱理不理。

国王毫不理会Vyse，Vyse和机达没趣离开，开始找寻宝藏。镜头一转，在这时候Aika们先一步在港口出发，前往泰加特，在出发前Aika们到拉拉多的武器店遇上了船夫之村中委他们保护的商人，他赠Aika们一颗特大的宝物。正式出发，沿着地图一路往北，在无人岛的北边找到一堆小岛，在群岛的中心岛找到了泰加特的遗迹。可是遗迹大门紧闭，Aika们无法进入。

同时间，Vyse他们也在拉拉多的港口出发，往北到达了泰加特遗迹的另一个入口，这里的大门也紧闭，但一当Vyse他们踏上门前的机关后，两边的大门同时打开，这宝岛看来需要至少两个人才可以打开。四个人推测到有另外一班人来了遗迹。

这时候故事分为两方面前进，遗迹内有一些结界，调查可以转去另外一方，迷宫必须由Vyse和Aika两组人交替打开机关才能完成。

大门打开后Aika一方先进入遗迹，结界旁的通道有一个宝箱，结界前有大门挡着，Aika调查先结界，画面转到了Vyse的一方。Vyse进入通，右边的通道有宝箱，左边的通道有机关，开机关后Aika一边的大门会打开，Vyse这时调查结界，回到了Aika的一边。Aika进入刚打开了的通道，进入内右边有宝箱，左边有机关，Aika打开机关后踏上前方大门的机关上调查结界，又转回到Vyse的一边。Vyse从打开了的门前进，右方的通道有宝箱，踏上前方的机关，Aika一方和Vyse的机关同时启动，两边的大门也得以打开。但Aika那边却是一个死胡同，Aika调查结界，回到Vyse一方。Vyse前行，在前面找到一个手把，扭过手把，前方的梯会90度的反转，一共有四个方向，Vyse可先到上方拿宝箱，拿宝箱后回去查结界，到Aika的一边。这时Aika一边的梯级也由Vyse一边的机关转动，上楼梯拿到了宝箱，踏上门前的机关调查结界，回到了Vyse的一边。Vyse这时将扎梯转到下边，下梯级后踏上机开关，与受Aika同时按下一对机关，两边的同门一起打开。这时在Aika的一边可以找到食物，之后的机关大同小异。

通过最后一过满是梯级的空间，Vyse和Aika两边来到宝藏最后的一部份，先作记录，两颗人踏上机关，大门打开，四个人从两边进入了宝洞。

机达"看啊，Vyse，有个很大的宝箱。"

Vyse"真的，那就是泰加特的秘宝!"

Aika和Fina这时从另一边进入，

Aika"哗，看，Fina!那处有个宝箱。"

听到另一个声音，

Vyse"谁!"

Aika"是谁!"

Aika定睛一看，

Aika"呀!!Vyse... 不是Vyse吗!!"

Fina"Vyse。"

重遇知已，Aika飞拥抱着Vyse，Fina也急步上前。

Aika"太好了，你还生还!好像奇迹一样!!"

Fina"Vyse……找回你……真的……好开心。对，对不起，好开心，但眼泪停不了。"

机达"Vyse，想不到你的伙伴是拉拉多的可人儿呢……"

Aika"大家可再一起出航!!太好了!!。"

在感人，温馨重逢的时刻，遗迹的守护神却出现，两个神像在Vyse面前咆吼，Vyse他们立刻应战。两尊神像的攻击力非同凡响，一冰一火，各懂得全体攻击魔法，攻击力接近700 HP，还会合作攻击，攻击力1000多HP，必须先收拾较弱的火神像，以冰煌术或特技尽快收拾之后才对付冰神像。冰神像防御力惊人，一般攻击和技也扣不到 50 HP，只有以雷煌术攻击才有效，或以道具风之小箱攻击也可。

摧毁两尊神像后，四人急不及待上前打开宝箱，但宝箱内只有一个骗局，里面装着的是大空贼泰加特的一个玩笑，宝箱只有泰加特的遗书和一个

金币。

纸上记载:

“不要失望,寻求宝物的勇者们。你们已经得到最珍贵的宝物。伙伴们的信赖和帮助,这才是真正的宝物。”

Aika“这就是宝物。”

机达“哈哈哈哈!泰加特也是个有趣的家伙!我心足了,这比起金银珠宝更有意思。”

Fina“与挚友重遇才是最好的宝物。”

Aika“我也知道朋友重要,不过一并给我们宝物不是更好吗?这也是,那也是……”

Vyse“哈哈,那么回到拉拉多吧。”

Aika“有什 好笑!不是有点可惜吗!蠢蛋!”

在传说的空贼泰加特引导之下,Vyse他们得到最珍贵的宝物——与挚友的重遇。三个人再次一起上路,浩浩荡荡找寻月晶。

在Aika,Fina和Vyse感人重遇后,三人再次起程往寻月晶。离开泰加特宝藏时,帝国军第六舰队正大军进攻Valuan,他们突破了险要的气流区域进攻拿殊背面,如战术成攻,拿殊只有坐以待毙。

雷美斯“全速前进!”

在这时候,Vyse他们和机达刚刚离开了宝藏,起程回到拉拉多。才踏进拉拉多市中心,天空上一支舰队井井有条地飞来,数十条光束自战舰的炮口射出,皇宫在炮炸声中粉碎。

Vyse“皇,皇……”

机达“Vyse,情况不妙,快上船走。”

四人走到港口,

自Vyse他们的背后“在这里吗。”

雷美斯在火炎中慢步而出“找你们很久了。”

Fina“雷美斯……”

Aika“你识这男人?”

Vyse“攻击是你发动的吗!”

雷美斯“是的,今天开始拉拉多由我国Valuan支配。还有……你们要跟我到帝国。放下武器,不然保证不到你们安全。”

Fina“Vyse,照他说话做吧。”

Vyse“Fina!”

Fina“现在的你赢不到他的,求求你放下武器!”

Vyse这时可选

1. 放下武器投降

2. 战斗到底

选择1可以增加男气,选择2会跟雷美斯战斗,雷美斯的HP是无限的,所以一定会输。两个选择最后也会被雷美斯押走。

雷美斯“带他们到要塞。”

卫兵上前押走Vyse他们,夺收了Vyse他们的两颗月晶。

Fina“雷美斯,为什么?”

同一天,在Valuan的皇宫中,

女皇柯德拉“雄狮,做得好,照这样子令世界在Valuan和我之下。你们还捉了银之民和拥有月晶的空贼吧。既然月晶已经到手,那可恶的空贼……杀鸡儆猴,在众市民前处以车裂之刑。”

在会议讨中,艾力王子推门而入。

艾力“等等。母后,听说拉拉多被我军陷成火海……杀了很多无辜市民……你究竟干什么了!即使扩大了领土,那样只会令民心远离。”

柯德拉“艾力!征服天空才是Valuan帝国的理想!你的幼稚做法绝掌不到霸权。”

艾力“但是,母后……”

柯德拉“将来承继帝国的你怎可这样懦弱!好了,给我退下!”

艾力“唔……失礼了……”

被提督雷美斯捉个正着,Vyse他们再次入狱,回到了Valuan帝国的要塞。四个人被分成三组独立关在牢中。帝国提督域告鲁到监牢亲访Aika,吩咐卫兵到一边去。

“哗!那高傲的面孔和……我喜欢你,BABY。再多些胸部便最好了。”

Aika“你是谁?口没摭拦的!”

域高鲁“我是域告鲁,亚孟德第一的大舰巨炮男子汉。”

域告鲁突然上前,似对Aika有不轨企图。Aika不由自主退了到墙边。

Aika“喂,喂!你想干什么?”

域告鲁“慢慢来吧,BABY。”

听到域告鲁露骨的说话,Aika满面通红,高呼求助……

在另外一边,Vyse和机达正想办法逃离。

Vyse“我们迟早也会被……”

机达“这个时候最紧要等待时机。慢慢等吧。”

机达的人生经验丰富,他早已做好准备,命令宠物传书遥控手下,手下们将在深宵前来迎救,现在要趁机逃狱,在今晚里应内合逃离这里。使用韦利带来的魔法钥匙的时候,Vyse在信中发现了另一篇文章。

Vyse“”给亲爱的机达大人,为了亲爱的你我也要战斗!你的哥莉……还有一个吻印。”

机达“哥莉,那家伙也来了吗!Vyse,不如终止逃狱吧……”

Vyse“你说什么,要……”

机达“一是斩首,一是哥莉……没有法子了。”

Vyse机达逃出监房,机达先叫韦利回去,在牢前听到Aika的惨叫,Vyse他们之后在电梯前打倒了守卫,上二楼迎救Aika。在牢中,Vyse看到了上身赤条条的域告鲁和狼狈的Aika,Aika被域告鲁的不轨行动吓得蹲在窗前,紧握铁柱不放。

Vyse“Aika,怎么了?”

Aika“Vyse,太迟了!”

Vyse“我是Vyse!打扰你了,还Aika给我!”

域告鲁“我是域告鲁,我的家有一句训,那是“真男人定义所抱过的女性数目,在那方面我是帝国最强的……”

机达“那句话用得着,我要记下他……”

Vyse“Fina在那里!”

域告鲁“另外的女孩被带到雷美斯那里去了。让你们看看我的破坏力!”域告鲁战斗力一般,特技只有一些扰乱攻击,攻击力不强,Vyse他们不消一会便解决他。

Aika“真弱”

域告鲁“脱掉盔甲是我的败因,我又没有武器,我真正的实力不是原此的。”

Aika“在我们的空贼岛有谚语,那是——真男人不会找藉口。你也不过如此吧!”

域告鲁“真了得……你令我认真了,再会吧……BABY!”

域告鲁伤得太重,晕了过去,Vyse他们马上到雷美斯处拯救Fina,乘电梯到要塞炮区,28号炮台。Vyse他们的电梯方上去,在另一边的电梯中,一名贵客带同一名狱卒诚意到此会见Vyse他们。

艾力皇子“Vyse他们被关在这里吗。我想和空贼们对话,可以带路吗?”

狱卒“请稍等,我先上去。”

艾力“空贼Vyse……军方视他们如魔鬼般诅咒……可能他们才知道真正地为和平而战……”

不过艾力却无缘见到Vyse他们,Vyse他们经而逃狱。

艾力“是吗,想再次逃离帝国吗。”

同是和平主义者,艾力有意相助Vyse他们逃狱,命令狱卒不可告知他人Vyse他们逃狱。

Vyse他们这时来到了炮台上,打算从炮台的发射口逃走,不过却不见了机达。

机达“对不起,久等了。有一些事要办,不要在意。没有时间了。”

三个人继续前进,找到了一部电梯,从电梯而上,上升时炮火从前面射来,机达的同伴已展开了攻击,要塞开始发火还击,数不清的大炮交替发射,但机达对同伴们充满信心。

机达“不用担心,我有对策。”

刚才Vyse他们经过的炮台发生大爆炸,那是机达做的手脚。鲁根智的炮火产生了死角,炮火弱不少,时间得以拖延。

机达"戏还在后面,赶快。"

这时,Fina 和雷美斯在鲁根智的会议厅中,

Fina"雷美斯……"

雷美斯"……"

Fina"雷美斯……为何,为何你会加入 Valuan 的!你忘了长老的忠告吗!"

雷美斯"……"

兵士在外边传来受袭的消息。

雷美斯"是,我为雄师大人而战,只是那样。"

雷美斯转身而去,指挥兵士作战。

Fina"雷美斯……"

回到 Vyse 他们一边,Vyse 他们不断前进,在门前听到了雷美斯的指挥,雷美斯"区区数只战舰攻不陷的,如再有胆怯者我必以雄狮大人之名处法之。另外你们其中两个监视那女孩。"

雷美斯命令之后率领众兵远去,Vyse 他们把握时机,乘着雷美斯远开打倒大厅前两名守卫,冲入会议厅。

Fina"Vyse!"

Vyse"迟来了对不起……"

Fina"……多谢。真奇妙,上一次我想不到你会来列车救我,但今次我从最初开始就知道你会救我。"

Vyse"我也颇有信用呢。你猜知了,无论 Fina 在什么地方我也会去救……"

Fina"……"

机达"颇会说话呢。"

机达"怎样啊,Aika?你也想 Vyse 对你那样说吧。"

Aika"不说也知道吧。我危险时也相信 Vyse 一定会来。"

机达"感动就到此为止,没有时间了,走吧。要塞底部有军港,在那里抢只船走吧。"

救了 Fina,Fina 从新加入队伍,走回头乘电梯回下层,要塞已进入防御状态。沿右方的门前进到港口,途中光灯四射,射中会遭发现,遇上敌人。逃离大光灯的追迹,Vyse 他们来到记录点,记录后前进又受到机械坦克阻挠,坦克在通往港口的路上埋伏。坦克的攻击力很强,每隔一个回合会使用大炮,攻击目标直线上的所有敌人,攻击力 1000 多 HP,坦克的装甲又坚固,Vyse 他们消耗了很多回复道具才击倒它。

摧毁了战车之时还是慢了一步,警报系统经已启动,不过救星出现,电梯上面传来了亲切的声音。

"请登上电梯吧。"

Vyse 这时可选

1. 只好登上去
2. 也许是陷阱

选择 1 可以增加男气,后有追兵,Vyse 最终也登上了电梯,到达了空港。在空港等待他们的是艾力王子,

艾力"你好,Vyse。我是艾力。"

机达"艾力,难道,你是 Valuan 的皇子。"

艾力"是,我知道你们一定会来,所以在这里等。来吧。"

没有其他选择,Vyse 他们跟着艾力皇子,到达了一艘母舰的舰桥。

艾力"如你们所见,这是一艘舰的舰桥。比巡洋级更富机动力,重战舰级的炮台装备,Valuan 引以为傲,最新锐的战舰,为我而设的旗舰毒飞龙。我们 Valuan 帝国计划以这种战舰为先锋进攻世界。"

机达"拥有这种战舰的话那绝不是梦话。为何你要带我们来这里。"

艾力欲言又止"我,我想乘上这艘船,与你们一起。"

Vyse"!!"

艾力"我认真的,我认为 Valuan 的手法是错的,以力量侵占他国的行为绝不值得加许。但是到目前为止,我的力量不足以纠正那错误。我是 Valuan 的皇子,有义务纠正这个国家的弊病。从内面入手是不行的,我想与你们一起从外边改变这国家。拜托,请带我走,把我当人质也好,请让我乘上这艘船。"

Vyse 这时可选

1. 唔,当然好
2. 对不起,我不信任你

选择 1 可以增加男气,Vyse 最后也相信诚恳善良的艾力。各人重新介络自己,

艾力"多谢,Vyse,一起为和平而努力吧。"

Aika"最失望的是月晶被帝国抢走了。"

艾力皇子"不用担心。"原来为了世界的和平,艾力悄悄偷走了月晶,完璧归赵,将两颗月晶还给 Vyse。各人接着各就各位,开动毒飞龙,准备突破。

Vyse"去了,毒飞龙,开动!!"

Vyse 驾驶毒飞龙,来到了鲁根智要塞的出口,在铜墙铁壁的大门前,Vyse 他们迈向唯一的一个逢隙,那因机达的功夫而爆炸的炮台口。

炮击战中,

艾力"Vyse,毒飞龙有一杆强劲的大炮,参照机甲神的数据改良而成的新兵器月煌炮,全帝国只有这艘舰有这武器。发必杀炮突破要塞吧。"

Vyse 他们储好 GUTS 发射必杀炮,轰炸炮台口,加大了空隙,毒飞龙得以通过,Vyse 他们再创了新传说,再度突破了要塞。

机达"真豪华的起航仪式。"

艾力"暂别了,Valuan……"

在 Valuan 中,雷美斯无奈远看毒飞龙离去。

另一天,在旗舰上,机达再逃不过哥莉的追击。

机达"逃过了 Valuan 却被这家伙捉住了。"

哥莉"真幸福!"

艾力"要航行必须选出新船长,虽然这是我的船,但我是外行,所以船长之位我想别人担当。"

一同"那当然是 Vyse 吧。"

Vyse 这时可选

1. 交给我吧
2. 我不行的

选择 1 可以增加男气,Vyse 最后决定当大家的船长。

在回程途中,众人开始分头巡视他们的新战舰,机达听到舰桥上有怪声传来,便叫来 Vyse 帮忙一块找寻声源。Vyse 刚到舰桥,就在右方地板下面发现了马高,一问才知道是艾力让他躲到这里的,他本想一逃离帝国就去寻找 Vyse,结果没想到在这里不期。久别重逢,两个人都很非常高兴,Vyse 遵守当初的承诺,任命他做了毒飞龙的水手长。

回到舰桥,向机达报告视察空毕,不想机达却突然告别,说他要离开大家一段时间,还把舰长的重担交给了 Vyse。Vyse 知道他是要避过哥莉,也不好加以阻止。临别之前,机达向他传授了船长的三大要诀。

第一,要广收人材,募集优秀的船员(详情见揭示版)。

第二,一定要有自己的据点,他提议 Vyse 以无人岛(三日月岛)为据点。

第三,不屈的精神,让船员们信任你的心,令船员感到无论什么时候也总有希望。

话还没说完,门外就传来哥莉的声音,机达就急忙离去了,哥莉又开始了她追寻机达的旅程。为未来的旅程打好根基,Vyse 决定先找寻自己的据点,出发往三日月岛。

机达船长离开后,Vyse 遵从他的忠告,到世界各地去招募船员(详情留意揭示版),之后便回到三日月岛兴建他们的大本营,艾力旅途中持续地晕船浪,毕竟这样的旅程对有钱人家的少爷来说是太辛苦了些。

"我从来都不知道原来乘船是这样辛苦的……但是……我有重要义务从外改变 Valuan,不可以输给晕船..."

话还未说完,艾力就再次开始呕吐,在冒险之前,看来克服晕船变成他的首要任务了。本应无人的三日明岛中走了出了两位老伯,他们是机达船长的手下,奉命帮助 Vyse,他们自愿无条件替 Vyse 改装船只,以便让船可以突破岩礁和气流;他们还替 Vyse 他们兴建大本营。但总共要十万元的材料费用,还有二万五千改装费和七万五千的建筑费,Vyse 他们只好先在这一带战斗储钱,乖乖的战斗赚 钱,没有其他方法。

在战斗中赚够钱后,Vyse 回去三日月岛交钱,建筑需要耗费一定时间,而改装毒飞龙也需要一天的功夫。

既然有了自己的船只,Aika 便建议大家在创作属于他们的旗帜,众人各抒己见。Vyse,Aika 和 Fina 须序描述了心目中的理想旗帜,玩家这时可以

决定使用

1. 自己的旗帜

2. Aika 的旗帜

3. Fina 的旗帜

最终决定权在 Vyse 上，以后毒飞龙就会挂上 Vyse 决定的旗帜。晚上 Vyse 他们在沙滩上休息，Aika 问及 Fina 有关雷美斯的事情，Fina 犹疑片刻后告诉 Vyse 他们真相。

“其实，他也是……雷美斯也是银色文明民族。修练银之煌术至最顶峰，连光也可以斩断的万能剑士“雷美斯”……我与他一起长大，以前的雷美斯不是那样冷酷的人。开朗，善良，他待我如自己的妹妹一样。他比起任何人都忧虑机甲神的复活和世界的安宁……几年前……他为找寻月晶而单独起程，之后就再没有任何消息了。没想到现在他竟然会帮助 Valuan 令机甲神复活，究竟为什么雷美斯会变呢？

Vyse 这时可选，

1. 鼓励她充满信心

2. 鼓盛她更加开朗

听了他的鼓励，Fina 变得开心一些了。

Vyse 鼓励大家说：“明天要出发了，不要懒床啊！”

Aika：“艾力... 没有人叫你起得来吗？”

艾力：“太无礼了！我从来都是自己起床的。”

大家在笑声中各自回去休息了。

第二天毒飞龙改装完毕，准备出发。在舰桥会议中，Fina 提示下一颗月晶在东边的大陆“逸多玛”，在书上有记载说那里的人用两只棒吃饭，身体被鱼鳞所覆盖，Aika 不期然联想到奇怪的情景，究竟事实怎样，等到了那里就知道了。

这时艾力提示，要飞往逸多玛必先经艾宾撒，而艾宾撒在拿殊大陆的南边，Vyse 在旅程中必须经过马拉达，在不断往南，到达大陆边缘的喜望峰，艾宾撒就在山峰另一边。

旅途中，艾力仍未克服晕船的毛病，Fina 留在下面照顾他，提议 Vyse 和 Aika 先到市中。Vyse 他们在市内找寻突破东方气流，往逸多玛的方法。打听之后才知道这艾宾撒市是 Valuan 以前的领土，当年 Valuan 曾经雄心壮志地进军东方，但受到气流所挡失败告吹，Valuan 也放弃了计划，被丢下的市兵从此在市内无聊地渡日。他们一口咬定，没有方法可以穿过东方的气流。

一路打听，Vyse 和 Aika 走到了酒吧，角落中找到一名醉酒佬阿东，他以前也曾经梦想突破气流，但一次失败中他失去了船只和所有的伙伴，最后也放弃了梦想，便是他们当年所使用的旗至今还插在酒吧的后方。

Vyse“你们受到一次挫折便要放弃？没有想过再次扬起那旗帜吗？”

在这时候，Fina 来到酒吧，慌张地通知 VyseValuan 的船已经来了港口。回到港口找艾力，举头一看，帝国第二舰队正在进港。率领军队的是“金刚提督”，绰号“铁壁”。舰队派来使者，请艾力回到 Valuan，在明天正午之前答覆。

艾力“……混帐爷爷，是想让我投降吗？”

Vyse“爷爷？”

艾力：“金刚是我先代皇帝的忠臣。我称呼他为爷爷，他也很疼我。相信请降的是关心爷爷的忠实部下”“……但我不会回到帝国的。我相信自己的选择，即使对手是爷爷，我也不会屈服！”

看到艾力立场坚定，Vyse 放了心。

第二天走到港口，在港口，亚东询问 Vyse 为何要坚持到这种地步。

Vyse“我无论怎样也想看看外边的世界，如果我说不怕的话那绝对是慌话，不过我也还是想到世界的尽头看看。现在机会就在眼前，不是该放弃的时候吧。”

亚东听到这样坚毅的话，想到昔日的自己，好像再次找到希望，他告诉 Vyse 他们一些心得，祝福他们能成功地突破东方气流。Vyse 他们铭记于心，但金刚舰队就在眼前，激烈的战斗中，Vyse 他们击沉了两艘战舰（战斗没有难度，简单以必杀炮可取胜），然后就可以迎上前攻击余下的金刚旗舰。

金钢的旗舰攻击力一般，但装甲有如铁壁，HP 高，速度也快，毒飞龙没有什么机会使用必杀炮。在几个回合后，金刚便以舰头撞击毒飞龙，如避开这攻击便使不出必杀炮，Fina 于可以在每个回合使用煌术提高舰只的速度，等待机会，避过了金刚的撞击，在下一个口合使用必杀炮，之后反复如是，前后使用两次必杀炮就可以打沉金刚。

战胜后，艾力和金刚各自走上舰只的甲板，

艾力“爷爷，我不会回到 Valuan 的，你也感到吧，现在的 Valuan 一步步迈向错误的方向。这个天空是大家的，为了纠正 Valuan，我要与 Vyse 他们一起 行动。爷爷，我要走了。”

金刚沉默以对，似是认同艾力，两只舰相距渐远，Vyse 他们重新出发。

依照亚东的提示，Vyse 他们先到飞到东边的气流墙，再贴着墙往南飞，然后 Vyse 他们就可以在气流墙中找到一个圆形旋涡，那是通往东方世界的唯一入口。

进入旋涡之中，先在记录点记录，这地带满是旋涡，周围有些破船，在船上有时可找到一些道具。有些破船会发光，里面一般都有些贵重的宝物。记录后前进，会出现第一个分差路，前方左右有两个旋涡，绕过山壁到右边的旋涡，飞到了月煌石地带，驶到正前方可找到发见物“黑色的月煌石 ”。这时驶向左方，那里有两个旋涡，通过旋涡到达另一个地带，找到两只发光的破船，在其中一只破船内，Vyse 他们会发现一位遇难者，他是厨师“宝利婶婶”失踪了的丈夫比索，这时如宝利已成为船员，她就会出来跟比索相认。

沿路回到月煌石地带，黑色月煌石右方又有两个一高一低的旋涡，进入低的那个旋涡，可以到达另一个地带，这地带中有一些发光的破船，里面有宝物，另外这地带有一个记录点，记录点前的旋涡就是出口，但出口有一条大鱼挡路，不让 Vyse 他们通过，大鱼袭击 Vyse 他们，Vyse 于是炮击 它，它的攻击力十分弱，只是 HP 高，Vyse 在一定回合后可选择作战，

1. 停船炮击

2. 保持距离

由于怪鱼攻击力弱，选择 1 较为有利，在这个回合使用必杀炮，在一定回合之后又有以上选择，内容同上。怪鱼受到一定伤害之后，就会脱离旋涡进攻毒飞龙，但它已是强弩之末，之后的两个回合是 Vyse 攻击的好机会，不断轰击，怪鱼就会倒下，然后 Vyse 他们就可以成功突破东方气流。

突破气流后来到了东方世界，往东北穿过较薄弱的气流墙，Vyse 找到了一道长城，又发现了一件发光物。沿着长城正北而上，前面有一道巨大的石门，前面便是逸多玛。Vyse 他们驶前进入，听到了一些声音，前面飞出一队中国风格的舰队，舰队不由分说攻击毒飞龙，Vyse 他们无奈反击。

被来历不明的东方船袭击，Vyse 他们被迫还击，东方船机动力十分高，移动速度快，Vyse 他们完全没有发射必杀炮的机会，Vyse 他们只好把握机会一炮一炮的攻击东方船，抓住机会三管齐一，一起发射主炮、副炮和鱼雷，花了好几个回合才击败了东方船。东方船见炮击战不利，转 而以双体船突击毒飞龙，冲上甲板进行白兵战，打算占领舰桥，Vyse 他们马上到甲板迎击。来到甲板，甲板上是两个中国男子，他们是马奥和查奥打扮上似是功夫汉，两人出言威胁 Vyse 他们，Vyse 他们有两条路可走，一是交出武器，二是投降，Vyse 这时可选，

1. 拒绝交出武器

2. 投降

选择一可以增加男气，两个选择也会进入战斗，马和查 HP 和防御力也不高，但攻击力十分强，特技攻击力达 1600 HP，先集中对付其中一人会比较好应付。

战胜后，马和查纵身一跳，撤退到他们的旗舰之上。临走之前，留下话语：

查“我们是纵横天空的空贼。”

马“我名天寇。”

一同：“西方人啊，后会有期。”

然后天寇驾着他们的飞船飞到不可想像的高空，东方人果然拥有 Vyse 他们未知的技术。

打退了天寇，Vyse 他们乘着毒飞龙再往北，到达了东方国逸多玛。逸多玛的人民们看到 Vyse 他们都感到惊奇，视外来的 Vyse 他们为奇珍异兽 。

“你们是西方人？”“看看！！头发不是黑色的，要吃什么才会那样呢？”

港口顿时开始骚动，士兵过来巡查，“不容外国人在我们的逸多玛内

放肆！”

这里果然是逸多玛，Aika 兴奋得手舞足蹈。外国人来港的消息传到了皇帝耳中，使者来到了港口请 Vyse 他们到皇宫会见皇上。 进入皇宫，皇帝和公主高高在上的在皇座上聆听 Vyse 他们的目的，但身边的大臣却不欢迎外国人，他说 Vyse 他们会引起祸患，皇帝不予理会，继续打听 Vyse 他们的目的，Vyse 他们也道明他们志在月晶。国王遗憾地告诉他们月晶流落在“弗格山中”，他们也没有办法，Vyse 他们自告奋勇去取回月晶。

离开皇宫，Vyse 先整理行装，在城中找到了两位船员，之后他们到船备屋找老板，请他带路到弗格山去。在弗格山进入前，Vyse 他们看到了被封印的飞翔机甲神“武龙鹏”。

众人立刻进入山中，一路落下，经过水路，Vyse 他们在山的内部找到一块怪石，调查下之后似乎是一个水闸，先到水闸右方的路，那边的通道有几个水池，Vyse 他们可以从中间的水池跳下，水中有一个水闸。按动后回到最先一个水闸的房间中，今次到走左边的通道，那边又有一个水闸，按下制后水位会升高，旁边的桥会升起，通过桥按动开关后便可以回到最先一个水闸的房间中，今次走上边的路，到达了一个山洞，一路沿山洞右 边走可找到水制，按制后又可回到最先一个水闸的房间中。

回到最先一个水闸的房间中，房间中水池的水位已到了最高点，Vyse 他们跳下水池，到达了山的下层。直走可找到宝箱，绕弯可到达神殿，通过其中一道门时会遇到守门者，很容易对付。之后前方有又一个开关，按下后梯会落下，又找到了一个水闸，电梯又会升高。升高后前方有个开关，不要按它，越过开关可到达另一个开关，按下它桥会升高，Vyse 他们可到达对面打开大门，一路前进找到一个记录点，再前进会遇到守卫神龟，神龟防御力极高，但攻击力不强，特技有几招，其中一招会使他进入无敌状态，任何攻击无效，还补能源，但不常使用，可以放心，还会以特技攻击一定范围内的敌人，攻击力约 1000 HP 多。综合而言神龟不难对付，只需要有耐性。

打倒神龟，Vyse 他们在神殿内部找到了月晶，一如以往般摆出胜利姿势后回程到逸多玛。

回到皇宫找皇上，由于月晶是逸多玛一代传一代的神器，不过念在 Vyse 他们的功劳，皇上只要求 Vyse 暂借月晶给他们保管一阵子，请他们先行休息。

Aika“月晶是世代相传的神器吗……芙姬公主是下一代的国王吗?”

芙姬“唔……唔……”

皇上“先别提那个，我今天要好好慰劳各位。”

在饭宴之后，芙姬带 Vyse 他们到房间休息，大臣的儿子“村二”在路上故意上来冷言相向。

村二“多谢你们取回月晶，我会迎娶芙姬，成为国王之后再使用月晶。”

芙姬“我不会嫁给你的。在我大哥“大吾”有生之时你也成不了国王”

村二“那大吾皇子不是谋反被判流刑吗，怎可以成为国王。”

Vyse“混蛋！”

Vyse 正要发作之时，艾力已挺身而出。

艾力：“那是对待女性的绅士态度吗?再胡言乱语我不会放过你。”

村二：“如此无礼，我会向父亲告发你的”村二摄于艾力的气势落慌而逃。

芙姬“艾力……对不起。令你们这般扫兴...”

艾力“不是不是，我只是贯切我国相传的骑士道精神。可惜的是那精神在我国也荡然无存了”

芙姬“艾力……”

艾力“刚才，那家伙口说的皇子是……”

芙姬仍是隐瞒“不……没有什 ，各位晚安……”

芙姬细步离去，艾力显得闷闷不乐。

另一边，村二回去的时候，帝国将军美莉莎竟然在他身前出现，自愿乐意相助。

静养一天，Vyse 他们第二天再到皇宫会见皇上，怎料听说帝国军进驻了港口，Vyse 他们马上赶到港口，在港口与美莉莎和域告鲁撞个正着 。

域告鲁“哗，BABY! 想不到我们在这里遇了。”

Aika“为何那家伙会在这里！”

美莉莎“域告鲁，不要在艾力皇子面前胡来。”“殿下，久违了。我们此行的目的与你们一样在于月晶。”

Vyse“你们想将战火也带到这里吗?”

美莉莎“不要冲动，我会先与国王交涉。”

美莉莎领军往皇宫走去，

Aika“喂，Vyse，不阻止她可以吗!!”

Vyse 这时可选

1. 就算用武力也要阻止她
2. 虽然不甘心... 但现在没有法子

选择 2 可以增加男气，衡量形势，Vyse 他们只好先等待国王的裁决。

皇宫中，皇上断然拒绝投降，“罗嗦! 不论我国如何不利也绝不会屈服在贵国之下的! 我国的传说说有传神之风将打退蛮族。我国是神国! 不会将土地割让给你们!”

谈判破裂，美莉莎唤来兵士以武力威胁，皇宫内的卫兵毫无动静。原来



大臣和他的儿子村二串通了美莉莎，意图图谋反成为一国之君。芙姬则等在皇宫后方乘机逃走，通知Vyse他们帝国与大臣们造反。Vyse这时候可选择，

1. 迎救国王

2. 走为上着

选择2可以增加男气，在各人商量之后，Vyse也决定先逃走再想办法。跟着芙姬走到秘道，在秘道的右边有宝箱，往左边走乘上了紧急飞船逃生。

芙姬"... 在这里以北有一间古老的寺院，就到那里去吧。我的哥哥"大吾"就在那间寺院。"

Aika"芙姬有个哥哥?"

芙姬"……系，哥哥是继承皇位的皇子，但是他被指谋反，被流放到那岛上。""哥哥虽然贪玩，经常会偷偷出宫游玩，但绝不是会谋反的人。我猜那是密谋篡位的大臣和村二的奸计"

Vyse"就去那个岛看看吧。"

艾力"芙姬，不用担心，我一定会解救逸多玛和你父皇的。"

芙姬"多谢，我们走吧。"

由芙姬指引，Vyse他们到达了北面的寺院，走过长长的山路，到了山上面的寺院，这里竟然就是天寇的大本营，寺中遇上了天寇马奥和查奥，

马奥和查奥："这里是天寇的大本营，你们简直是灯蛾扑火。受死!"

战斗展开，这时寺中走出一位颇具豪气的汉子。

马奥和查奥"首领!"

Vyse"我是蓝义空贼Vyse，你是天寇的首领?"

芙姬"哥哥!"

大吾"啊，不是芙姬!还好吗。没想到你会带异邦人到这里来。"

芙姬"吃惊的是我才对，为何这里会有天寇的。"

大吾"以前他们攻打这里时被我打败，我就被他们倖为首领了。早知我当初稍微管制他们一下便不用麻烦到平民们了……不过他们也算是顶天立地的男子汉。哈哈哈哈哈"

Aika"这人真是芙姬的哥哥? 完全联想不到他们是兄妹，跟艾力皇子完全是两个性格。"

大吾"芙姬，爸爸怎样了?"

芙姬跟大吾解释事情的经过，大吾勃然大怒。

大吾："大臣那混蛋，不可原谅!竟卖国求荣!!""对不起，芙姬，我只响往自由而欣然受罪... 抛低国政生活，但是为了拯救我国的子民，我现在要重新振作，夺回逸多玛。天寇队，出击! 我"大吾"敢请你们助我一臂之力。"

Vyse这时可选

1. 当然可以

2. 可不能帮助天寇

选择1可以增加男气，在芙姬和众伙伴的恳求下，也为了夺回毒飞龙，Vyse决定帮助东方国，阻止帝国入侵。

大吾："另外，艾力王子，多谢你救了我妹妹芙姬。"

艾力："不，那是理所当然的事，我也像你一样身为皇子而流浪，离开了国家，我想解救我那一步步走上了歪道的国家，我想帮助你们。而且，帝国舰队也是我的舰队，我一定要阻止战争。"

大吾"多谢你，艾力皇子真是真挚，如有像你一样的人在我妹子我边我便放心多了。"

艾力和芙姬脸上一片通红，在座各人禁不住大笑。轻松过后，大吾率领Vyse他们一起出击。回到山下乘飞船(??????决战?向??，大吾请Vyse们乘上他们的舰一起作战。天寇大军全军出击迎击帝国军。大战中，帝国和天寇军成五五之势，另一边的大臣则躲在弗格山中不知有何阴谋。在混战中，Vyse乘乱突击被夺走的毒飞龙，抱着Fina跳下甲板，Aika和艾力也跟着跳下，但艾力踉跄之下狠狠地摔了一跤，幸好没有大碍。一行人进军舰桥，在船上打退了几支帝国兵和东方兵的部队，之后进占了舰桥。舰桥的指挥官正是村二，先打倒卫兵再向他集中攻击，Vyse他们很快取胜。打倒村二后，Vyse他们也不屑杀掉村二那卑鄙小人，先缚起他对付帝国军，在旁边的正好是帝国提督域告鲁的旗舰，擒贼先擒王，炮击战开始。

域告鲁的旗舰能力十分平均，攻击力较为特殊，必杀炮域告鲁炮(???炮)攻击力约11000 HP，要留意。在这场战斗中，Vyse他们每个回合也有使用必杀炮的机会，所以只要小心补充HP，连续三个回合使用必杀炮就可解决它。

解决域告鲁后，怎料美莉莎舰又杀来，Vyse他们准备迎击，在此时，远处传来一阵烈风，望过去，一只铜铁大鸟飞来，大臣令机甲神"武龙鹏"复活了，在他的命令下，武龙鹏不分帝国，天寇和东方地攻击，不消一会就轰沉了数十只战舰，生灵淘炭，帝国军知道不妙，知情识趣地撤退，但武龙鹏的攻击没有停止，Vyse他们马上迎击，阻止武龙鹏再虐杀生命。炮击开始，武龙鹏的攻击力不强，最强一招的攻击力也不到8000 HP，只不过HP奇高，但只要待机使用必杀炮，小心应战应可取胜。

终于战胜了武龙鹏，武龙鹏堕到山脚之下，大臣奸计破灭，再没有办法，被大吾逮走。在Vyse努力击退了机甲神和帝国军之后，东方国回 复了平静。激战之后，大臣和他儿子被正式流放，大吾重新当上皇子，国王为感谢Vyse他们送给他们月晶做谢礼。

国王："我已取回新的宝物(指大吾)。"

在Vyse他们离开之际，芙姬公主提出要跟Vyse他们一起历险，解除世界的危机，藉而保住东方国，大吾见妹子志气可嘉，加以支持。

大吾："艾力皇子，公主就拜托你了。"

艾力："是，万死不辞!""公主，为了世界和平一起努力吧。"

芙姬："是，艾力皇子，请多多指教。"

Aika："与之前晕船的样子完全不同呢!"

艾力有点尴尬："爱，Aika! 不用说那些事吧。"

激战之后又是一片和闲的景像。就这样，Vyse他们取得了第三颗月晶。

拯救了逸多玛，大吾皇子重新登上皇子之位，王道正统得以恢复，大吾由衷地感谢Vyse，传授他们东方造船技术，使毒飞龙能够到达更险要的地方，为改造毒飞龙，Vyse他们打算回到三日月岛，不过经由东方气流之路实在太过危险，不宜再次冒险，

Vyse可选

1. 通过气流回去

2. 往东驶去

选择2可以增加男气，他们决定验证世界是圆的，直驶向东方绕回世界的西边。一路往东，Vyse他们碰上了一道白石 岩礁，这里不就是蒙迪斯?往南飞，毒飞龙从一个岩礁缺口飞入蒙迪斯境内，经由蒙迪斯，突破几重气流回到三日月岛。

世界果然是圆的，Vyse他们写下了世界历史的一页，证明了那是事实。

Aika"怎样啊，Vyse，环绕了世界一周，感想怎样?"

Vyse这时可选

1. 还未够

2. 太快了

选择没有影响。

Vyse"环绕世界一周只是我一个中转站，我的航行还会继续。"

驶进三日月岛，三日月岛经过机达手下大兴土木，无人岛成为了甚有规模法的大本营，与之前判若两岛，交过技术书给机达的手下白兰和因雷，他们立即着手研究，并替毒飞龙改强装甲，他们也正式加入成为Vyse他们的一份子。乘着改装的时间，Vyse他们急不及待参观他们自己的大 本营。在Vyse他们离开的期间，地下港口多了一名活泼的少女比露，她奉哥莉的命令与两个朋友到Vyse的船只见习，为了Vyse他们的炮手和装备屋的主人，Vyse他们又多了几个好帮手。环绕三日月岛，船员们都找到了他们定居的房子，十分高兴，跟他们谈话，他们有时会跟你要钱改装他们的店子和装饰三日月岛，Vyse他们当然不会吝啬。视察完毕，Vyse他们接着乘电梯到三日月岛山顶的会议室商讨下一个目标，在会议中，Fina再度由衷感谢Vyse他们的协助，Fina是重要的朋友，Vyse他们当然不会见外。接着，Fina说下一颗月晶在极南边的冰之大陆，Aika这时又道听途说地夸张了冰之大陆的情况，Vyse马上起程到冰之大陆。

前往冰之大陆途中，Vyse他们途经拿殊大陆南边的艾宾撒，先在那里休息再前发。迈向艾宾撒西南方，发现了冰之大陆，再向正南方前行，在一个冰大陆上发现了冰之遗迹。

进入遗迹之内，遗迹的最初的部份基本上是一条单程路，中途有一些宝石，Vyse他们要回答问题，回答正确才可继续前进，否则便要行多一些冤枉

路,问题一共有三个,答案如下。

问题一"紫色月煌石的量是是?"答案"冰之力

问题二"纹章隐藏了的数目是?"答案"二"

问题三"我们的民族最重视的能力是"答案"气力和精神"

解答三个问题之后,Vyse他们来到最后一道门,前路浓雾密布,看不到前路,Vyse还差点掉到万尺深渊中。Fina记起了这里是古拉民族的定居地,但在灭亡之雨后市民们忽然消失,似是后悔民族的所作所为自行踏上灭亡之路,Vyse他们在感伤之余继续前进,神殿内没有什 怪物,构造也简单,分差路不多,有的也是宝箱在前。不消一会,Vyse他们就可以找到一个记录点,记录之后,在遗迹的最深部遇上了守护兽,马上应战。守护兽的一般攻击力约有500 HP多,有混乱效果,很烦人;另外有特技冰系煌术,攻击一条直线上所有的敌人,攻击力强横,约1700多HP,中两次即死,要经常补充体力,小心这一招。守护兽受到一定伤害后,在濒死边缘时会疯狂使用冰煌术,很无赖,尽快收拾他才是上佳之策,不要因小失大,牺牲一两个角色在所难免。

战胜守护兽,Vyse他们乘平台到达遗迹的最内部,打开了遗迹的大门,房间内布满浓雾,Vyse他们隐约看到一个熟悉的身影,雄浑的身躯加上右腕的义手,他不是!!

Aika:"不会!那是……那是……"

那的确是拓马船长,

拓马:"……是谁?"

Vyse:"大叔!!"

生离死别再相逢,Aika这时兴奋的上前搂着拓马船长

Aika:"船长!"

拓马:"不是小子们吗!!"

Aika:"哈,是真的船长!难以置信会在这里重逢!!"

拓马:"喂,喂... 停手。"

Vyse"大叔... 久违了。嘿嘿……然不会轻易死去呢。"

Fina"但船长为何会在这里?"

拓马船长默默地转过身,走向他后边一条鲸鱼身旁。

Aika"那……那是……"

Vyse:"大白鲸为何会在这……"

拓马:"……跟我来。"

Aika"大白鲸……死了吗?"

拓马:"不……还活着。但被雷美斯舰队重击受了重伤。是致命伤,也不远了。……我和LITTLE JACK一起被无比牵来了这里。"

Vyse:"那 大叔……你和大白鲸一起在这里吗?"

这时艾力在一旁留意到大白鲸身上有一颗闪闪发光的宝石,细看下那是紫色的月晶。

Fina"怎 一回事……大白鲸竟然是紫色的机甲神……紫色机甲神的名字是紫雷。"

Vyse:"那就是说大白鲸在以前也是一尾普通的鲸鱼?"

Fina:"唔……失去主人的机甲神大白鲸在世界上如无主孤魂地漂流,大白鲸也是无谓战争的牺牲者。"

Aika:"不过船长为何待在这里?何不用LITTLE JACK离开……"

拓马:"……""……我自从失去伙伴和儿子"JACK"后便孤单的生活,这家伙也和我一样在漫长的人生中,孤独地活着。至少……我想在临终安送……"

Vyse:"大叔……"

在漫长的人生中,大白鲸发出了最后的悲鸣……眼睛慢慢的游去,找寻着拓马,流露出悲伤的神情,溢出伤心的泪珠……

拓马"唔……样子不对……""怎么了,我在这里啊。""是吗……你先走了吗。""到有你你同伴的天空中……尽情地游吧。"从痛苦、漫无目地的生命中得到解脱,大白鲸终于得到安息,但又似是不舍与拓马离别,死前流下一滴泪……大白鲸死后,彼佛如诅咒般依附着大白鲸的紫月晶也脱离了它的身体,Vyse同时得到了月晶,拓马船长也从重担中释放了自己,洒脱地随风撒下彷佛如JACK般的彩色羽毛,结束了他的旅程,但拓马的心伤需要在时间中慢慢痊愈,他决定以LITTLE JACK回到故 乡去。

Fina:"船长……你真要走了吗?"

拓马"……""追杀大白鲸曾经是我的人生目标。我已失去那目标……""我是个懦弱的男人,不懂得马上承认自己的主意……对不起,我不会和你们上路。"

Aika:"Vyse,真的可以吗……"

Vyse这时可选

1. 唔,让他去吧

2. 怎样也要阻止他

选择1可以增加男气,尊重拓马船长的决定,Vyse也相信船长总有天会成为他们的伙伴。

"没见一阵子倒像个水手了。"

Vyse:"被大叔称赞总有些怪怪的。船长,临别前我有话要跟你说,大叔说过自己和大白鲸也是一个人……大叔绝不是一个人的,你不是有我们吗。无论相隔多远,大叔也和动们在同一个天空下。一样的天空,一样的云,一样的风……大叔在任何时候也和我们一起。"

拓马:"小子……"

"要保重啊,船长。"大家也一起说。

就这样,Vyse他们得到第四颗月晶,解开了拓马船长的心结。之后,他们遇到的是...

与拓马船长短暂的再遇后,Vyse他们回到了三日月岛,白兰和雷因成功研究到东方造船的精髓,毒飞龙安装上新引擎可以飞到更高或更低的空域。Vyse他们在毒飞龙改装期间商量下一个月晶地点,他们拿取了四颗月晶,余下的便只剩下黄色和银色月晶,在会议室内,

Fina"银色月晶由我们银色文明保管着。只要再取得黄色月晶便大功告成。"

Aika"黄色月晶在塔路斯神殿内,以前我们也去过吧,神殿被封印,我们也进不了去。"

艾力"以现在的毒飞龙是可能的,Valuan大陆的地壳布满裂隙和深沟,那是一些天然的通道。"

Aika"是吗,通过那些地道便可潜入塔路斯。"

得到提案,Vyse他们休息一天,等待毒飞龙装上新引擎,在第二天出发。飞到Valuan大陆的底部,Vyse他们在三日月岛西方找到一个通往塔路丝的洞。飞到内记录点记录,再飞往洞中,里面构造简单,分差路只有一两条,在一水晶柱中可取得宝物。Vyse们在第一条分差路转左,第二条分差路转右到达了塔路丝。毒飞龙不断上升,发现黄色机甲神,封印的效力正在消失。

Fina:"黄龙(黄色机甲神)只是沉睡着,根本视封印如无物。"

为夺取最后一颗月晶,Vyse他们只好一战。黄龙的技术不多,特技廖廖可数,攻击力不过6000 HP,黄龙的强项只是耐力,HP足有十万多,Vyse他们待机攻击,集中炮火,把握机会使用必杀炮,很快收拾了黄龙。战斗途中有战术选择:

第一次战术选择Vyse可选

1. 好,从上面攻击

2. 好,从下面攻击

选择2较有利。可以在回合使用必杀炮。

第二次战术选择

1. 视察情况,不要轻举妄动

2. 追击

选择2转有利,可以在回合使用必杀炮。

击倒了黄龙,黄龙不支倒下,产生了极强力的爆炸,Vyse他们在黄龙的残骸中回收了黄色月晶。

Fina"第五颗月晶也到手,我的旅程也完了。"

Vyse"Fina……"

收回了各颗月晶,Vyse他们先回到三日月岛,会议室内来了一位贵客,机达船长须路来访Vyse。

机达"你们真胡来,竟然环绕了世界一周。今日就让我听听你们的经历,一起好的吃餐饭吧。"

Vyse:"机达一点没变呢,我要尽快准备。"

时间一转到了晚上,Vyse他们和机达用餐中,

机达:"你们取得了了五颗月晶吗。那 说Fina要拿月晶回自己的国家吧。"

Fina:"唔……"

机达:"老实说我以前就很在意……Fina……你究竟从那里来的，你要回那儿去?"

Fina 走到窗边遥望星空"我的故乡……我和雷美斯成长的故乡……""那里人类不能到达,是天空的尽头……银色的大神殿。""以前,灭亡之雨降下的时候,人类陷入灭亡的危机。那时候,一部份银色文族的人民将大神殿从地上分割开,升上高耸的天空避难。自此,他们成为古代文明的末裔,在天空上守护着地上的人类,那便是银色文族。我会回到银色大神殿,从人类中守护月晶。""用我的小型飞艇可以飞回大神殿，但是那小艇在我被 Valuan 的阿方索舰队追击中击沉了……."

艾力:"下一个目标是帮助 Fina 寻找回到大神殿的方法吗……"

Aika:"可是……找到回去的办法后便要与 Fina 道别……我们再也见不到 Fina 了……"

Fina:"这阵子……我有一个想法，如果找不到回去大神殿的方法，我便可与大家一起吧。嘿嘿,我真傻,收集月晶本就是我的使命……"

Vyse:"Fina. . ."

与此同时,在铁壁"鲁根智"中的会议当内,

雄狮:"雷美斯,登雷岛动工进展如何?"

雷美斯:"是……港口地区的工事已经完工。现在正为勒德的旗舰改装到可以在大云海中潜航。另外,降落大云海的电梯也完工了。"

雄狮:"是吗,嘿嘿嘿,越来越近了,离那蠢女帝和全世界的人类屈膝于我前的时刻!""不单只人类,连那人类所敬仰的月亮……也将落在我手。天空下所有之物也在我手,人民,大地和月亮……全部也由我支配。"

雷美斯:"领命。"

雄狮:"明天我会到登雷,我要监察当地的工作。号召各位舰队提督到登雷集合,我要验证他们的心意。"

雷美斯:"是 . . ."

雄狮:"我走的是杀戮的道路,你是银色文族的人民,要改变主意要趁现在了。"

雷美斯"雄狮大人走的即是我的道路 . . . 我永远也在雄狮大人一方。铲除防碍者即是我的工作。"

身具雄材伟略的雄狮密谋造反,世界的局势转到无法想像的新方向 . . .

夜晚过后又是第二天，Vyse 养足精神了，在三日月岛上散步，走到港口,浪人船长机达又要出发,临走前,他告诉 Vyse 他们 Valuan 兴建了新的军事要塞"登雷",基地在秘密建造潜航大云航的船，提议 Vyse 他们可潜到那里碰碰运气,偷取 Valuan 的技术。找到些微线索,Vyse 起航到船夫之村西南方低空下的登雷基地。

与 Vyse 到达登雷的同步，雄狮在登雷的会议堂中召集各提督展开会议,正式宣报独立,脱离 Valuan。

雄狮"各位提督,我有要事宣布。即日开始,本舰队脱离柯德拉陛下的指挥,与我同行霸道者留在这里,不为谋者可以离去"

阿方索"什么!"

金刚"你说什么,雄狮殿下!"

阿方索"你疯了,雄狮!你想造反吗!"

雄狮"我从不戏言,什么反乱,什么用词,你喜欢怎样也好。"

阿方索"你终于现形了。你作反了!罪当处死!"

雷美斯"你那番话,不如跟我比剑后再讲吧。"

阿方索"何,何 . . . 何等野蛮!"

雄狮"等等,雷美斯,这等无谓人用不着你出手。""其他提督怎样?会跟随我吗?"

美莉莎有些苦恼"雄狮大人 . . ."

域告备"我倒　所谓,不郎离是波士,可以战斗就好了。"

勒德"我也要留下,我还未完成可以潜航大云海的舰。而且留在这里总有机会与 Vyse 他们战斗。"

金刚:"……""雄狮……你真正的目的是什么?你不会执着 Valuan 的帝位,你想干什?"

雄狮:""是的,我不固执于 Valuan。更强的力量……更强大的支配……是那样吧。"

金刚"雄狮,你……"

回说 Vyse，潜入了登雷，他们记录后再前进，攀过通风口，进入最深处关闭基地的电源停止风扇转动,折回风扇位进入基地,来到一候通道，通道入口对面的通道有多个房间，内有宝箱，也有敌人;通道入口旁边的通道通到基地的港口，盗录船奥中 Valuan 造船的蓝本后大攻告成，Vyse 们马上撤退。不巧雄狮刚在船奥的顶层巡察,偶然侦破 Vyse 的行动,亲自出马征讨,挢健每捷的追击,在通道入口前拦截到 Vyse。

雄狮:"嘿嘿嘿……又见面了。""我佩服你们一次又一次突破鲁根智,但我可不会仁慈到让你们逃脱三次。给我死!!"

祸不单行,金刚提督在这时也赶到,全武装在一身,截着 Vyse 他们的退路,Vyse 他们再没有生路可走。

金刚:"小伙子,……久违了。"

艾力:"爷爷……""爷爷,逼于无奈要跟你动手了,这也是命运吧。"

金刚:"小伙子,不用担心,我的对手不是你。"

艾力:"爷爷……难道你……"

金刚走到雄狮面前,

雄狮:"金刚,你知道自己在干什么吧!"

金刚:"雄狮,你才遗忘了自己是帝国的臣子吧。我要粉碎你征服世界的野心 . . . 我金刚不会　你"

艾力:"爷,爷爷!"

金刚:"小伙子,你说过枙正一步步走上了歪路吧,可以阻止亚最曼德舰队的只余下你和 Vyse。让我最后也尽忠义吧!!"

金刚将 Vyse 他们推向基地的出口,单身挡着雄狮,

艾力:"爷爷!"

金刚:"快走!"

艾力:"爷爷,我们也要应战。"

金刚:"艾力,不要小看雄狮,他是帝国首屈一指的战士。再不逃会被包围的，万一你死了谁来拯救世界？万不可一时冲动，你们是世界最后的希望。我被誉为铁壁提督,万不会退一步。再会了"

金刚关上入口的大门，Vyse 他们忍痛负辱离去，乘着毒飞龙回到三日月岛。Vyse 他们不会见到金刚……

雄狮命兵士"将遗体送回 Valuan,叫他们好好安葬。"

面对着雄狮,金刚不敌力尽,战死沙场,英灵归天……新势力雄狮出现,他的雄材伟略究竟会令世界……

在登雷岛,金刚舍身成仁,成全 Vyse 他们取得 Valuan 技术的蓝图,Vyse 他们忍痛之下回到了三日月岛，将技术图交给法兰，着他改装毒飞龙的引擎,在改装期间,Vyse 他们也加入工作的行列。

Vyse:"自那天开始,我们开始改装毒飞龙的引擎,改良引擎使之可以潜到大云海之中。工作了整整十天,对于三日月岛是件规模宠大的工作。为令毒飞龙可以抵受沉重的气压,我们也要改良装甲。自那一天,艾力经常独处的时间多了,回想起来,那时艾力已经坚定了决心了吧,我们过了第十个晚上。"

过了十天,毒飞龙的改装完成,Vyse 早上到甲板找白兰准备起程,芙姬也到来送行,艾力却在这时告诉 Vyse 他们他在大云海旅程后将会离队,

艾力:"我想回到 Valuan,我打算在大云海之役后离队。""雄狮和舰队好像脱离了 Valuan 宣布独立。我要回到 Valuan 告诉母后，我要阻止他的野心。 我是 Valuan 的皇子,我一定要去。"

芙姬:"艾力皇子……"

艾力:"公主,不要担心,我不想死,也不打算死。一定,我一定会回来。"与心仪的艾力离别,芙姬伤心得哭了起来,艾力去意已决,Vyse 只有加以支持,还是大事为重,先到大云海找寻 Fina 的飞船送 Fina 回大神殿去。飞到神殿岛，再降到最低空去，Vyse 他们在该处附近发现到一艘沉船，在沉船附近附近找到了大旋涡(大涡卷)。

飞入大旋涡之内，放下改良了的装甲抗气压，不断降低高度，到达了天空的最低处，Vyse 他们着手找寻 Fina 的飞船，按 B 掣以超音波探索，地图右上方会有显示,？的地方表示有反应，按 A 可用钓爪发掘该处地方，有时可找到宝物，但很多时会遇上敌人，发掘中途可以使用最多十次钓爪，如失败便要先飞走回到天空上再潜回来探索。Vyse 探索中在地图上从下至上的

第一行，从右至左第四行的位置找到了 Fina 沉没了的飞船。

Fina:"这样我就要离开大家了……"

来不及伤感，毒飞龙突然被炮击，原来是勒德来袭，他早在这儿埋伏，Vyse 他们立即应战。在这极低空的空域战斗有如漆黑中作战，Vyse 他们完全推测不到攻击的机会，只有胡乱开炮，幸好勒德的情况也好不了多少，毒飞龙凭着性能取胜，勒德眼看又要晕倒过去。

勒德:"假的，假的，假的！这是梦！我才不相信！嘿嘿嘿，发射，镭射大炮。"

勒德改良了拓马船长的镭射大炮，一炮轰进了毒飞龙，勒德舰和毒飞龙被铁索连着，只有粉碎对方才可脱身，Vyse 他们又一场坚仗。不过这场 战斗没有什么大分别，又是一场黑暗作战，毒飞龙再以优秀的机能取胜。勒德随着他最爱的旗舰一起爆炸。Vyse 他们回到了天空上，这时也是艾力离别之时。

驶往船夫之岛，在跟艾力临别之前，黑空盗走来捣乱，截击死对头蓝空贼 Vyse，不知自量，黑空贼的炮火与毒飞龙可谓天渊之别，法 修们不消一个回合便击退黑空贼，到船夫之村跟艾力送别。

Aika:"艾力，你一定要去吗?"

艾力:"我是 Valuan 的皇子，我一定要去。好像爷爷一样，我也要贯切我的信念和义务。""在你们身上我学晓了很多事，舰船……天空……战斗……世界上有各式各样的人，我想保护他们，让他们有一个可以放心居住的国家。我要走了……"

Vyse 这时可选

1. 保重啊
2. 与改变主意吗
3. 不要晕船啊

选择 3 可以增加男气，在 Vyse 的鼓励下，艾力昂然的回归 Valuan。Vyse 继续他们的旅程，先回到三日月岛。

Aika:"艾力走了……回到三日月岛后 Fina 也要走吧。想到那样便不想回去三日月岛"

命运始终是命运，Vyse 他们回了三日月岛，机达和哥莉也前来为 Fina 送别。

机达:"今晚是 Fina 的送别会了，开开心心的闹一场吧。"当天晚上，Vyse 他们与一众伙伴为 Fina 展开了热闹的饯别会，倾诉旅程中经历过的开心事，第二天逐渐接近，Fina 也像潮退般变得闷闷不乐。

Fina:"我不想走……我想和大家一起……"

这时候，三日月岛突然传来几道火光，马高报告 Valuan 帝国入侵，Vyse 他们马上走到岛上视察，只见到处火炎熊熊，三日月岛被摧毁到有如一个废墟，Vyse 他们马上迎击入侵的 Valuan 士兵。击退士兵后，率领舰队的雷美斯出现，原来他们在登雷岛派出飞船，追综毒飞龙发现了三日月岛。

雷美斯:"交出你们手上的五颗月晶，合作的话我可以撤兵，要不然我自己用这剑去抢"

Vyse 这时可选

1. 怎可交给你们!
2. 知道了……我交给你

选择 1 可以增加男气，会跟雷美斯战斗，但雷美斯与上次一样有无限 HP，Vyse 他们一定会输。到最后五颗月晶还是到了他手上。

Fina:"为何……为何你要帮助 Valuan?"

雷美斯:"Fina……我看厌了这世界的人了……我最初也与你一样身赴任务来到这世界，我冒险加入了 Valuan 军，Valuan 强大，而且热心于探索月晶，我打 算利用 Valuan 搜集月晶，待齐集之时抢夺过来。但是，我在 Valuan 看到人性的丑恶，我对他们的生存价值抱有疑问。不过，只有一个人……雄狮大人 是不同的，他不会被富贵和名誉所蒙蔽。还有，他不相信人类，雄狮大人相信的只有力量... 雄狮大人说过"愚蠢的人类只要成为家畜便好了"。我深信不疑，这世界理应由那人所支配……我发誓将我一生献给雄狮大人……."

Vyse 这时可选

1. 荒谬!
2. 力量... 是指什么!

选择没有分别，雷美斯嘲笑无知的 Vyse，之后道出银色文族的真实。

雷美斯"Fina，你不知道灭亡之雨正是我们的银色民族所降的吗?"

Fina"什么！那... 那不会的!"

雷美斯:"我们的目的绝不是令机甲神复活，我们要令迷失的大陆复活，夺取灭亡之雨的力量……那才是我们真正的目的，只要集合六颗月晶，我们便得到强大的力量"

Aika:"你手上只有五颗月晶吧，胜负还不分的。"

雷美斯:"是吗，你们不知道第六颗月晶的真相吗。就让你们看看吧，这就是第六颗月晶了。"

雷美斯除下手套，手背泛起银色光茫。

Aika:"是月晶!"

Fina 也受到感应，胸前现出一块月晶。

雷美斯:"我们银色文族的身体从出生开始便被嵌上月晶，那是说我们银色文族的子民就是银色月晶。你的月晶，你的性命我们要了"

雷美斯运起力量，意图强行抽出 Fina 身上的月晶。

雷美斯:"来吧，Fina，奉献你的生命给雄狮大人。"

Fina 十分危险，幸有机达在船上发炮扰乱雷美斯，雷美斯被迫彻退。

雷美斯:"毕竟目的已达成，银色月晶任何时候也可到手"

雷美斯带着五颗月晶离去，Fina 幸保一命，三日月岛中四面也是火种，扑灭火种后已到了第二天。

被雷美斯舰队进攻之后，三日月岛一遍颓垣败瓦，难得不久前才兴建好基地，Aika 有些伤心。

Vyse 这时可选

1. 真正决战现在才开始
2. 被抢了的东西就要抢回来

选择 1 可以增加男气，选择对故事没有影响。

Vyse:"坏了的东西再做过就好。"

Aika:"是呢，难得那么努力。"

Vyse:"Fina 怎么了?"

Aika:"那时候便一个人闷在会议室，似乎受了很大冲击。Vyse，叫叫她吧。"

Vyse:"知道了，现在便去。"

Fina 的事实在令人忧心，Vyse 乘电梯到山顶的会议室找 Fina。

Vyse 在门前"Fina，没有事吗?"

Fina:"对不起，让我一个人静一下。"

Vyse 这时可选

1……知道了
2. 大家都在担心你

选择没有影响，Fina 还是想一个人静一下，

Vyse:"那我再来，Fina，打起精神啊!"

Fina:"……长老，我该怎么做，雷美斯说的真是事实??"

Fina 似乎也因雷美斯的一番话对人类抱有疑问，但当她在窗外看到各位伙伴努力不懈重建三日月岛，他重拾对人类的信心。

另一边，雷美斯已回到登雷，五颗月晶也落到雄狮手中。

雷美斯:"我先到那个地方准备。"

域告鲁和雷美斯退出会议室，不过美莉莎仍然不苟同雄狮的手法。

美莉莎:"大人……请你再重新思虑。降下灭亡之雨会杀死很多无辜人民。"

雄狮:"美莉莎，你也与金刚一样吗?"

美莉莎:"不是啊，雄狮大人，我对你...."

雄狮这时装出温柔的一面"我也不喜欢屠杀，只要 Valuan 不轻举妄动我也不会动手。美莉莎，你可到皇宫报告陛下我绝不二心吗?你擅长谋略，为避免战争，我们需要交涉。"

美莉莎:"是，雄狮大人。"

雄狮:"嘿嘿嘿……再见了，女狐狸。"

回说三日月岛，Vyse 他们仍然忙于重建工作，Vyse 和 Aika 偷闲看夕阳的时候，Fina 经已收拾好心情，她坚定决心上前请 Vyse 他们帮忙。

Fina:"Vyse，Aika，可以与我到大神殿一趟吗，我想知道月晶的真相。"

Vyse 这时可选

1. 当然可以

2. 那里也跟你去

选择2可以增加男气，Fina十分感谢Vyse他们，在一旁，机达听到事情也感到兴趣。

机达："颇有趣，我也去。"

Vyse他们当然欢迎机达再次加入，四个人组成齐整的队伍，起程出发到大神殿，打听月晶的真相。

因为雷美斯的一番话，Fina开始怀疑故乡银色民族，邀请Vyse他们一起回到大神殿找寻大长老询查事实真相。这时候，艾力回到了Valuan，谒见母后。阿方索也在会见。

柯德拉："多谢你告诉我，阿方索"

阿方索："那"请求"拜托你了。"

艾力："母后!"

柯德拉："不是艾力吗?回来正好，你终于改变心意了!"

艾力："不，母后，我为了进谏而回来。 国将军雄狮密谋不轨，请从速革除他的职位。"

柯德拉："我知道，阿方索话都告诉我了。那混蛋想降下灭亡之雨吧。"

艾力："是吗，雄狮目的是那个吗!母后，以防万一，快疏散市民。"

柯德拉："不要着急，艾力。得到那力量我们便可以支配世界，朕赐阿方索为新的将军率领我军与雄狮一战。"

艾力："你说什么？ "

之前奉雄狮之命的美莉莎也来到，

阿方索："殿下，之前我失败是雄狮领导无方。由我指挥，雄狮不足为惧。"

艾力："……知道了。我也有我的办法。"

艾力执起剑指向柯德拉"母后，这样下去国家一定会灭亡。为了国家，为了人民……为了拯救世界，请原谅!"

柯德拉："艾力……"

艾力未及行动，却不防后方的美莉莎出手 驾，打晕了艾力。

柯德拉："美，美莉莎! 艾力被空贼们骗得疯了吗! 回复清醒之前带关他到鲁根智。"

美莉莎："等等，陛下。"

阿方索："我也以将军身份命令，如有异议立刻视为谋反，押你到刑场处刑。"

美莉莎未能要出任何策谋，唯有照命令起行，但因祸得福，这命令在之后幸运地救了她和艾力。

先说回Vyse，在Fina请求后第二天，一行四个人乘上湖畔上Fina的飞船(选??，出发???!)，银色民族的飞船穿过太空，到达了神殿。神殿身处太空，重力状态十分古怪，Vyse他们倒转头前进，进入到神殿的内部。神殿的内部构造一样古怪，重力影响之下Vyse他们踏着的路也是一个平面，很难看清前路，有时候有一些以为是死胡同的路，走上前才知道有通路连接着，很奇异。路上有时候有一些箱子，里面有一些宝物。花了不少时间，通过一两条电梯，到达了长老们的房间。

大长老："Fina，你回来了吗?拿到五颗月晶了吧。"

Fina："不……所有月晶都雷美斯抢走了。"

大长老："雷美斯果然变了主意。集合了六颗月晶，那可以解除"星龙"的封印。"

Fina："星龙，那是……请告诉我真相。雷美斯说过了，降下灭亡之雨的真的是我们银色民族?月晶究竟是什么 ?"

大长老："你都知道了吗……似乎是时候全部告诉你了。我带你们到一个地方。"

大长老将Vyse他们传送到另一个地方。

机达："Fina，这是怎么回事?"

Fina："不知道，我也是第一次来这个地方。"

大长老："这是记忆的房间，这世界的历史全部也刻录到这里，我现在输送记忆到你们脑中，让你们看看月晶和灭亡之雨的真相。"

机达："在古时候，计算我们的大陆"亚兰迪亚"在内，世界总共有六个大陆，过着和平和繁乐的生活。不过繁荣没有持续多久，

六个文明各自创出她们的机甲神，争夺霸权，酿成了战争。月晶……那强大的力量扰乱了世界，世界变成地狱，多愚蠢的欲望……我们开始研究，希望一次过令愚蠢的人类返回"无"……本来，无就是我们银色文明的中心思想。我们要铲除万恶的元凶"人类"，建筑新的世界。"星龙"……是我们银色文明制造的机甲神，由有到无，由无到有……拥有全能力量的机甲神。我们以星龙向月亮发放重力，灭亡之雨降下了，是我们降下的，之 后我们封印了机甲神。除非集合六颗月晶的力量，否则绝对不能解开的一个封印，我们将星龙放到大云海底部的"亚兰迪亚"大陆。然后将这个神殿脱离"亚兰迪亚"，在这个天空监察着人类。"

转述完记忆，大长老转送Vyse他们回到大神殿。

大长老："Fina，我派你和雷美斯去找寻月晶不是为了阻止机甲神，我们真正目的是降下灭亡之雨，让人类回到"无"。我们要重建这个世界。 年轻人，念在你们帮助Fina，我批准你们留在大神殿等待新世界的来临，怎样?"

Vyse这时可选

1. 荒谬

2. 让我考虑

选择1可以增加男气，选择没有影响。Vyse他们不会舍弃其他人和地上的伙伴们苟且偷生。

Vyse："你们与雄狮的做法没有两样，还不是扼杀异己自私地创造自己的世界! 我绝不容许!"

大长老："Fina……身为银色文族的你会明白我们的心意吧。"

Fina没有令Vyse他们失望"……不，我不明白，长老们错了，Vyse他们教晓我很多事... 凡尤其是在任何时候也不屈的精神，无论自己的岛被摧毁…… 无论面对强大的敌人……无论丧失了目标……也绩极迈向明天的不屈精神。""我相信人类，只有人类有着那颗心，一定可以排除万难。即使没有灭亡之雨，世界也会回复和平!"

"嘿嘿嘿……真遗憾，那世界会由我掌握。筑起新秩序，万人屈服的是我雄狮。"

雄狮竟也来到这个月亮，

Aika："你怎样来的!"

雄狮："嘿嘿嘿……你忘了吗，我的左右手是从这个神殿来的雷美斯，他也有这里的船。我今日来取银色月晶。"

在Vyse他们专注雄狮的时候，雷美斯闪出一剑杀死大长老，抢走大长老身上的月晶。

雷美斯："我理解你们"无"的想法，可是……得到那力量的不是你们。"

雄狮："雷美斯是我的心腹，我当然杀死他取掉他的月晶。Fina，我也有想过取你的月晶……想不到这里的月晶更易得手，哈哈哈哈哈!"

雄狮和雷美斯达成目的离去，只剩下Vyse他们，濒死的大长老和长老们。

长老："Fina，不要哭，大长老只是回归到"无"罢了，不用伤心。但六颗月晶都到他们手，再阻止不了"

Fina："不，我不会放弃的，去吧，Vyse。往大云海底部的亚兰迪斯，以我们双手打破雄狮和雷美斯的野心。"

未到最后一刻，Vyse他们也不会放弃，那也是人类的优点，人类还是有希望的，Vyse他们深信。一刻不容缓，Vyse他们马上追赶雄狮。离开长 老们的房间，他们好像也有感Vyse他们的毅力，好心帮助他们回到神殿入口。

Vyse这时可选

1. 拜托了

2. 不用了

选择1可以立刻回到神殿的出口，还未抓齐宝物的可以选择2搜捆宝物才回去。返回基地，机达突然想起雄狮们可能回了登雷岛，从那基地兴建的电梯到"亚兰迪斯"。

Vyse他们重到登雷基地，回到船奥之前的通道，基地果然兴建了新电梯通往"亚兰迪斯"。开动电梯，埋伏多时域告鲁在一旁突然跳上，

域告鲁对Aika："我很想你啊，baby。今天我要你成为我的人。"

登雷岛上第一场硬仗开始，Vyse他们在电梯上来一场困兽之战。域告鲁的特技只有一招单体攻击"大舰巨炮"，功击力3000多HP，Fina中招之后必死，最好每个回合也防御，专注回复工……""雄狮和雷美斯用那电梯去云海下了。BABY，很可惜，要分别了。最好的女人只有最强的男人才有资格拥有"，那是我的家训，BABY，我只好潇洒放弃了。"

Aika："你之后……打算如何。"

城告鲁:"天知道……像你们一样做空贼也不错呢。""怎样也好,这世界一日有好女人……我也会继续战斗!""再见了,空贼们!在在天空上再见吧!"

城告鲁潇洒离去,Vyse他们再前进。他们来到记录点,记录之后前进,到达中心部份,找到雷美斯和雄狮,他们已在进行仪式。

Fina:"是星龙!"

Vyse:"那珠便是星龙吗!"

雄狮:"嘿嘿嘿……让这星龙复活我便可以随意操纵重力,任意降下灭亡之雨,我霸业大成之时!!六个月亮也要屈膝在我前。"

雷美斯"先与"亚兰迪亚"的卫兵玩玩吧。"

雷美斯召唤出"亚兰迪亚"的守卫,一尊神像挡在Vyse他们前,阻着进们的去路,Vyse他们只好先打倒它。卫兵的攻击力十分普通,每隔一个回合才使出一次特技攻击一条直线上的人,攻击力不强,只是HP高,花了Vyse他们不少时间。

被卫兵拖延了不少时间,雄狮和雷美斯已大功告成,仪式完毕,成功令"亚兰迪斯"浮起。

雄狮:"由今天开始,"亚兰迪斯"就是我的城堡。永别了,空贼们,消失吧!!"

雷美斯和雄狮身处的地块升起,成为"亚兰迪斯"的一部份,Vyse他们在登雷基地白白眼着雄狮离去。"亚兰迪斯"大陆开始浮起,引起强裂震荡,基地受到影响开始崩溃。

Fina:"再不走会掉到云海的。"

功败垂成,Vyse他们饮恨逃走,重登电梯回登雷,但是电梯中途失灵,Vyse他们只好用走的跳上轨道奔回登雷岛。

Vyse第一个跳上轨道"走吧,各位。"

机达:"你认真的?请你关心一下老人家啊。"

"亚兰迪斯"的余震渐渐强烈,不容再想,Fina当机跳到轨道,Vyse一抱入怀,Aika和机达也随之狂奔。Vyse为照顾各位同伴最殿后,差一点随电梯轨道掉到云海,幸好在Aika打气下临近死亡边沿前奋力一跳跳回登雷中,跌撞Aika中。同时,"亚兰迪斯"已完全浮起,余震波及世界各地。

Vyse他们回到毒飞龙,驶往"亚兰迪斯"欲再阻止雄狮时却遇撞上"亚兰迪斯"的光之壁。

Fina:"那是光之壁,纵是机甲神也不能轰破。"

Vyse他们束手无策,雄狮获得"亚兰迪斯",第一时间用星龙控制重力以月亮殒石攻击Valuan帝国,使他恨之入骨的女帝和腐败的贵族们消失,杀一以警百,再威胁世界,Valuan帝国被殒石完全粉碎,变成一个废墟。谁知此举可谓人算不如天算,柯德拉女帝之前的命令侥幸救回美莉莎和艾力,美莉莎刚巧押运艾力到到鲁根智,帝国的领土的边缘,逃过了灭亡之雨,美莉莎思考下知道雄狮命令她回到Valuan帝国只是要她死,免她阻手阻脚,雄狮种下这一刻种下了祸根。

再说,Vyse他们受到光之壁阻碍,先回到三日月岛再想办法。会议室上,众人一起商议,芙姬知道Valuan帝国被毁下顿时想及艾力,担心过度,险起儿晕卒过去。

Vyse:"可恶,难道已没有法子吗!!"

"不,有的。"原来是艾力和美莉莎,他们逃过灭亡之雨后回归三日月岛,芙姬重遇艾力,见他安然无恙,情不自禁上前搂着艾力,喜极过度在艾力胸前喜泣。

艾力:"对不起,公主,让你担心了。"

美莉莎续前言:"雄狮大人目的是支配世界……他大概会使用星龙征服所有国家,他一定会亲率舰队出击。"

机达:"那确是机会,但单凭一艘毒飞龙怎战胜雄狮舰队?"

美莉莎"……很遗憾,几乎没有获胜的办法。"

Vyse:"可恶……"

"怎么了,小子!任何时候也不会放弃……那不是你的信念吗?"

Vyse:"那声音是!"声音的主人正是拓马船长,

拓马:"机甲神,灭亡之雨、所有的元凶也是那"亚兰迪斯"大陆。我找到我要走的路了……我要那大陆再次沉到云海之下。"

"小兰,你忘了我吗?"窗外传来歌莉的声音,望出去,Vyse他们看到数不清的舰只,歌莉、杜布拿、大吾、辛肯、天寇和黑空贼,就连老爸Dyne也来了助Vyse他们一臂之力,天空下所有空贼精英也齐集到三日月岛的天空中,同心合力决定对付雄狮。

机达"命令吧,船长!"

Vyse这时可选

1. 一起守着我们的天空吧

2. 让他看看我们的力量吧

两个选择也会增加男气,世界上的空贼们云集,侍机明天迎击雄狮。

当天,决战前夕的晚上,Vyse无法入睡,紧张异常。晚上,美莉莎在晚上突然来到Vyse房间中道别,她似乎不想跟以前的部下决斗,但从美莉莎的神色,Vyse感到别有内情,不过美莉莎故意岔开话题。

美莉莎"Aika和Fina也一定紧张得睡不了吧,这时候男孩子要给打们打打气啊。"

Vyse:"……知道了,我会去的"

美莉莎离去后,Vyse在岛上走走,Aika和Fina果然也睡不着。在会议室前,Vyse他们找到了Aika。

Vyse:"Aika,都这时间了?"

Aika:"很紧张啊……那不是我吧。"

Vyse这时可选

1. 我也紧张啊

2. 那确不似你呢

两个选择也可以增加男气,Aika跟Vyse谈过后心情放松多了,

Aika:"这样就可以安睡了。"

决战前夕,和睦的气氛中,Aika轻轻一吻Vyse,那是情意?还是感谢?Vyse心乱如麻,又带些迷惘。

Aika:"多谢你,Vyse!明天加油吧!晚安!不要懒床啊!"

鼓励过Aika,Vyse再在岛上走走,在湖畔上找到Fina。

Fina:"Vyse,明天便要战雷美斯了,我身为银色民族,虽然我知道一定要战雷美斯,不过……""Vyse,可以答应我吗?""如果与Vyse一起……我一定会做到的!"

Vyse时可选

1. 鼓励Fina,打起精神

2. 默默搂着Fina肩膊

两个选择也可增加男气,鼓励Fina和Aika之后,到了第二天,Vyse率领空贼部队毅然出击,Vyse这时可选

1. 空贼舰队,出击!

2. 轰烈的打一场吧,各位!

雄狮夺取"亚兰迪斯"大陆,企图征服世界,天空下所有空贼部队在Vyse率领下出击,迎战雄狮。雄狮这时正准备攻击拿殊。

雷美斯:"雄狮大人,不若我也跟你去吧。"

雄狮:"不要担心。我对敌国毫无怜闵,逆我者将降予灭亡之雨。你留守这个基地,等待我的指示操缘灭亡之雨。"

雷美斯:"……是"

测量兵"殿下,前方空域出现身份不明的舰队。""前锋是毒飞龙!"

雄狮"哦……知道我有灭亡之雨撑腰也要对抗我吗。"

雷美斯"雄狮大人……不如我也出击吧。"

雄狮"不,不可让他们打沉"亚兰迪斯"大陆,你快回大陆去。不用担心,没有东西可匹敌这新型要塞"飞虎"(????),要他们成为我霸道上的活祭品。"

但雷美斯还是担心。

雄狮"全舰全速前进!"

雄狮一声令下,空贼部队和雄狮部队一刹那间展开了激战,在其他空贼的掩护下,Vyse他们以雄狮的旗舰"飞虎"为目标前进,炮击战中粉碎两只脆弱的护卫舰队(打沉第二只之前请补好HP以迎战飞虎),突破了雄狮舰队的战阵,跟飞虎进行决战。

艾力"那不是梦幻要塞舰飞虎!!开发不是中止了吗。雄狮那混蛋,竟然偷偷完成了要塞!"

炮击战中,飞虎堪称梦幻要塞,果然无予仑比,要塞HP至少有20万,可幸炮火不强,攻击力不过数千HP,必杀炮攻击力只有一万多HP,威胁不

到谨慎的 Vyse 他们，Vyse 他们侍机使用必杀炮，在机会时同时发射鱼雷，副炮和主炮，耐心战斗下击倒飞虎。飞虎发生故障失灵，退下火线，Vyse 们趁机以艇冲上飞虎，赴往舰桥亲讨雄狮。

一行人登上了飞龙的甲板，Vyse 他们先在记录点记录，有需要可找艾力，他会帮 Vyse 他们回复。前进冲入飞虎要塞内，沿着机关室走，过桥走 到对面，右方有一个宝箱，左边的梯通到飞虎的炮塔。以这条梯为起点，越过左或右的炮台各有一条梯，攀下往下层可找到宝箱 ；最左面的一 条梯则通往要塞再深处。攀下最左方的梯，过桥走到对面再往下层，右边有一条通路，打倒卫兵后再入内是一个记录点。攀过记录点前面的梯 ，法修们到达舰桥找到雄狮。事到如今经已无话可说，与雄狮一战随即开始。

雄狮的防御力和 HP 十分高，HP 足有 2 万，Vyse 他们一般攻击只扣到他三四百 HP，Aika 和 Fina 的攻击对他更如骚痒，有时还遭反击，还是以煌术 ，特技和道具攻击为妙，可以的话尽量以冻结小箱之类道具攻击。另外，雄狮进攻能力极强，特技攻击力达 3000 HP，还会即死魔法，有时对单 体，有时对全体，很难应付。战斗前最好用月之实令 Fina 学到所有特技，那　侍机使用 Fina 的(月?大???煌?)便可不论生死回复全体到最佳状态 ，那便稳操胜卷。

战胜雄狮后，满以为雄狮无路可退，

雄狮"霸者万事皆备。"

雄狮早有后着，与舰桥一起脱离了飞虎，眼看雄狮又要逃之夭夭。突然美莉莎的旗舰飞来，冲向雄狮的逃生舰桥。雷美斯在"亚兰迪斯"也看到这个情景，雄狮和雷美斯心知不妙……

雷美斯"雄狮大人!!"

雄狮："美，美莉莎，你还在生!!"

美莉莎 "雄狮大人……我们的错太多了。夺走许多无辜的生命，那罪过，我们总要弥补……"

为阻止心爱的雄狮再犯错，美莉莎驾驶旗舰舍身撞向雄狮，一道闪光后，美莉莎和雄狮双双在云海中消失……雷美斯和 Vyse 他们在两个地方各自为不同的感伤……看到 Vyse 他们，雷美斯的感伤转化成怒火，痛哭捶地，渐渐趋向极端破坏性的一面……

雷美斯："雄狮大人……雄狮大人!!""可恶……可恶，可恨的人类!!"雷美斯运用星龙的力量，企图降下灭亡之雨毁灭世界。天上一道银光高速降下冲向"亚兰迪斯"，但那不是灭亡之雨，却是银色大神殿。

长老 "Fina 啊……这 "亚兰迪斯" 本就是我们银色民族的大陆，我们有责任封印这个大地。自远古之时，我们曾经背信人类，降下灭亡之雨也是不相信人类之故。可是……那也许是错的。Fina 啊……我们也与你一样相信人类。这世界……拜托你了"

大神殿极速降下，挡过星龙发射的引力，余势轰破光之壁，大神殿化成飞灰。

Fina"长老……我想一定是将这个世界交托给我们。走吧，Vyse，为守护我们的未来而战。"

出发之前，雄狮舰队经已崩溃，拓马船长和艾力回到毒飞龙参战。并且，拓马船长观察中，他发现神殿岛就是"亚兰迪斯"的中心，从那里出 发可到达"亚兰迪斯"大脑。

机达"是最后一战了，要作好准备。"

Vyse"好，各就各位。出发!"

最后决战 "亚兰迪斯"，Vyse 他们在决战前必须作好准备，整理装备和道具。Vyse 可以在毒飞龙上找到拓马船长，艾力和机达，拓马船长是重战车形，艾力是煌术形，机达能力平均，Vyse 可任选一人作同伴。

万事俱备后，Vyse 他们突击神殿岛，对付不自量力的守护兽，Vyse 他们用不着必杀炮，在头两个回合便打沉了守护兽，登上了神殿岛 。

神殿岛与之前没有两样，但却不断下斜，Vyse 他们到了之前打倒卫兵的地方，进入旁边的大门，到达了新通道。新通道中一开始三个分叉路，中间一条直行到尽头有宝箱，房间可连到入口左边的通道，但左边的通道是回头路，不用走。从入口中间的通道通到右边的通道，一路前进，Vyse 他们到了"亚兰迪斯"。通过几个传送器，到达了一个记录点，记录后到了"亚兰迪斯"的最深部，找到雷美斯。

雷美斯"为何……要。""为何……杀了他。""……为何，杀了他。""只有雄狮大人称得上是世界王者……只有雄狮大人可以支配人类建起新秩序…… 只有雄狮大人……是我的一切。竟然……你们竟然!! 我要杀死你们! 不……不单只你们，我要降下灭亡之雨，杀光世界上的人类。那……至少是我对雄狮大人的一份忠诚! 杀死雄狮大人的罪……要你们以死弥补!!"

雷美斯的基本能力与雄狮不相上下，防御力和 HP 十分高，HP 足有 2 万，Vyse 他们的一般攻击只扣到他三四百 HP，Aika 和 Fina 的攻击对他更如骚痒，有时还遭反击。还是以煌术，特技和道具攻击为妙，可以的话尽量以冻结小箱之类道具攻击。另外，雷美斯进攻能力比雄狮更强，特技有三 招，一招单对单体攻击力达 3000 多 HP，另一招攻击全体，攻击力约一千多，最后一招回复用，在每个回合回复 600 HP，很麻烦，宜用攻击道具 狂炸他，最好战法也是侍机使用 Fina 的"月? 大??? 煌?"，不论生死回复全体到最佳状态，那便稳操胜卷。

Vyse 他们战胜雷美斯后，雷美斯仍然死心不息，誓要报雄狮之仇，杀尽人类，将自己化成银色月晶，牺牲生命令星龙降下灭亡之雨。

雷美斯"星龙啊! 用我的命复活吧!!"

星龙遵照命令，吸收了雷美斯，机甲神星龙开始复活，"亚兰迪斯"开始崩溃，Vyse 他们马上撤退到毒飞龙，趁星龙未成形态时加以粉碎。炮击战开始。

一开始，Vyse 他们见星龙未有动静，决定先直线前进接近星龙，直接争取机会轰击。星龙的防御力和 HP 比起飞虎差天共地，所以此战比飞虎一战来得轻松的多，星龙的攻击力不到一万 HP，可轻易应付。不过受到一定伤害后，星龙变了另一形态，有如一只蟹，特技攻击厉害多了，一招邪恶月亮制裁攻击力极强，接近二万 HP，有还会连射式发射，一个回合使出两次，要小心补充 HP，不要大意，可幸的是星龙 HP 和防御低，平衡攻守下，Vyse 他们消灭了星龙。

正以为结束之时，不料星龙的核心仍未毁灭，雷美斯强烈力复仇心态控制了星龙，核心撞上毒飞龙，核心内的雷美斯与星龙核心融合，化身成妖兽追杀 Vyse 一伙。

雷美斯"痛失了雄狮大人的我已一无所有!! 让你们尝尝我的愤怒!!"

最后一战正式开始，雷美斯与之前没有多大分别，不过是多一些扰乱状态的攻击和改变了特技的模样，依照之前的打法，Vyse 他们真真正正击倒了雷美斯，在惨叫声中，雷美斯与星龙一起化成飞灰，只剩下雷美斯身体上的月晶，一切一切都结束了。

雷美斯："雄，雄狮大人!!"

Fina："雷美斯……"

Vyse"……Fina，雷美斯在船上战斗，死于飞船上。"

Vyse 拿起雷美斯的月晶"用我们水手的方法……送雷美斯回归天空好吗?"

Vyse 他们将雷美斯的月晶送回天空"雷美斯，安息吧。"

随着星龙破灭，亚兰迪斯大陆也再度沉入云海之下。

Fina："亚兰迪斯大陆。再见了，雷美斯 ..."

Vyse："你说什啊。要在天空出航不需要什么理由，但我们的航海不会结束的。"

Aika："那才是 Vyse! 今次要去哪里?"

Fina："Vyse……Aika……我有个请求……带……我也要一起，也带我去。"

Vyse："唔，当然!"

Aika："是了，各位不如一起去吧。"

机达："那也不错，但是我再不回去的话可久苦了手下们，我会回到船上再次环游世界。"

拓马："我会去回渔夫，我想静静的生活，悼念 JACK 和大白鲸。"

艾力："我会回到 Valuan，与我的人民一起重建国家。"

Vyse："各位，要努力啊。"

故事终于告一段落，Vyse 他们拯救了世界，一众空贼们挺起胸膛归航，伙伴们回到了往昔的生活。

艾力皇子和芙姬公主坠入爱河，在三日月岛举行婚礼，成了夫妇。ETERNAL ARCADIA 的故事在也这里闭幕。

Vyse、Aika 和 Fina……一切的故事由他们的相遇所展开，故事虽然结束，但只要有未知宝物的一天，他们的航海就会继续下去，他们的航海旅程不会终止。

而那种人类本能中的好奇心，正是推动新时代的原动力吧。

樱花大战 2

这里向大家推出的攻略是 DC 版的，DC 版的樱花大战 2，与原来的版本有部分出入，许多的问题都是新追加的，而且有些的选项也会带来与原来不同的效果。因此，这里向大家推出全问题回答提示，希望大家在攻略中可以依靠这些攻略。

战斗编　基本战术

选项编号	地点	情况	应对	效果
26	郊外	战斗时	很快就会变回可爱的利尼(すごくかわいかつた) 艾莲丝的笑容比较……(アイリスの笑颜の方が…) 我想会下雪(雪降るかとおもつた)	艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度下降 –
27	效外	战斗时	不要，利尼!(やあろ、レニ!) 我不是敌人!(いや、俺敌はじゃない!)	到选项 28 到选项 28
28	郊外	战斗时	攻击(攻击をする) 不答	到选项 29 到选项 29
29	郊外	战斗时	我们是并肩作战的朋友!(一绪に战つた仲间じゃないか!) 是剧团的朋友!(剧をした仲间じゃないか!)	利尼苏醒
30	郊外	战斗时	如平时一样(全然平气だよ) 真的很痛呢(すごくいたかつた)	利尼好感度上升 –
31	屋顶	加奈正在找钉	好，我帮把手(よし、手传うよ) 现在很忙(今、忙しいんだ) 这么高，很辛苦(高いところ、苦手なんだ……	加奈好感度上升／玩 MINI GAME 加奈好感度下降 玩 MINI GAME

第七话——不含时的七夕　　帝都的秋祭

选项编号	地点	情况	应对	效果
1	帝都	秋祭	去看看摊位(屋台をのぞうてみる) 看纸版戏(纸芝居を见に行く) 休息(ひとやすみする)	玩 MINI GAME 看少年 RED –

自我封闭的织姬

选项编号	地点／时间	情况	应对	效果
2	书库／2:00	找书看	诗集“蒙面拳斗士”(诗集“反面馆拳斗士”) 战术书“战术原论” 实践书“约会指南”(实践书“デート指南”) 不答	玛利亚好感度上升 玛利亚好感度上升 玛利亚好感度下降 –
3	窗台／2:05	利尼在观看街上情况	季节变了(季节が、变わつたからだよ) 利尼改变了(レニが、变わつたからだよ) 不答	– 利尼好感度上升 利尼好感度上升
4	往 1F 楼梯前／2:10	红兰邀请大神 2 点半到中庭	是，我去(ああ、行かせてみるか) 我很忙(忙しいからなあ…) 说了又说，这件衫是?(ところで、その服は?)	红兰好感度上升／到选项 6 到选项 6 到选项 5
5	往 1F 楼梯前／2:10	对红兰新衫的感觉	很象你(よく似合つてるよ) 很像男孩子(男の子みたいだね) 以前穿的衫较好(いつもの服がよかつだなあ)	红兰好感度上升 红兰好感度上升 红兰好感度下降
6	更衣室／2:15	看见艾莲丝进了浴室	进入浴室看(体が胜手に风吕场の中…) 离去(外に出よう)	到选项 7 到选项 8
7	浴室／2:15	看见艾莲丝进了浴室	发出声音(声をかける) 离去(そっと立ち去る)	艾莲丝的好感度下降 –
8	厨房／2:20	在中庭做什么	烧薯仔(焼きイモだな) 烧鱼(焼き鱼だな) 点火(のろしだな) 不答	加奈好感度上升 – 加奈好感度上升 –
9	游戏室／2:25	见玛和早亚在打桌球	向 JUMP SHOT 挑战(ジャンフシヨットに挑战する) 打消念头(あきらある) 不答	玛利亚好感度上升 – –
10	后台／2:30	二人说利尼的事	真是好(本当に、よかったよ) 还未，在这之后(まだまだ、これからたよ) 她笑时，多可爱(笑うと、かわいいよね)	樱和堇好感度上升 樱和堇好感度上升 大神的性格转软
11	泳池／2:35	帮利尼取机械人	好，试试看(よし、やってみるか!) 考虑一下(…え、远虎しとくよ) 不答	利尼好感度上升／玩 MINI GAME – –
12	中庭／2:40	用什么形容秋天	“读书之秋”(“读书秋の秋”かな) “艺术之秋”(“艺术の秋”かな) “运动之秋”(“スポーツの秋”かな) 不答	红兰好感度上升 樱好感度上升 加奈好感度上升 –
13	玛利亚的房间／2:45	黑鬼会的目的	破坏帝都?(帝都を坏灭させること?) 将帝国花击团击倒?(帝国花击团を倒すこと?) 不答	玛利亚好感度上升 – –
14	2F 客厅／2:50	帮堇冲茶	冲花(おをそそぐ) 冲汤(お汤そそぐ)	堇好感度上升 堇好感度上升／到选项 15
15	2F 客厅／2:50	帮堇冲茶	很快冲(手早くそそぐ) 慢慢地冲(ゆっくりとそそぐ) 冲至最后一滴(最后一滴までそそぐ)	– 堇好感度上升 堇好感度上升
16	买店／2:55	–	卖相片(ブロマイドを卖う)	–
17	指令室／3:00	向米田询问有关椿的事	是工作吗?(仕事のことですか?) 是试探吗?(ウワサ话ですか?)	– –

织姬的父亲

选项编号	地点	情况	应对	效果
18	食堂	绪方说出详情	听卡莲的事(カリーンのことを闻く) 听织姬的事(织姬のことを闻く)	– –

烦恼的大神

选项编号	地点／时间	情况	应对	效果

19	往 1F 楼梯前/9:30	红兰和樱担心织姬的事	我试试和她说(俺が、话をしみるよ) 见她时都很怒(あえて怒らせてみるよ) 不答	樱好感度上升 红兰好感度上升 红兰和樱好感度下降
20	舞台/9:30	堇在练习	虫在哪?(虫?どこどこ?) 原来如此(…なるほど) 不答	堇好感度下降/玩 MINI GAME 堇好感度上升/玩 MINI GAME 玩 MINI GAME
21	中庭/9:35	北斗七星是	北极星?(北极星だろう?) 南极星?(南极星だろう?) 是幸福之星(幸せのお星さまかな?) 不答	艾莲丝和利尼好感度上升 艾莲丝和利尼好感度下降 大神性格转软 –
22	食堂/9:40	加奈找食物	的确是这样(たしかに、そのとおりだ) 一有食欲时就有(食欲がないときもあるよ) 不答	加奈好感度上升 – –
23	格纳库/9:45	说笑	哈哈哈哈!(アハハハハハ!) 不要理会(いいかげんにしなはれ!) 不答	– 红兰好感度上升 –
24	玛利亚的房间/9:50	来她房的原因	在巡视的(见まわりに来たんだ) 来玩的(游ひに来たんだ) 织姬的事(织姬くんのにとで来たんだ)	玛利亚好感度上升 玛利亚好感度下降 玛利亚好感度上升

织姬的决心

选选项编号	地点	情况	应对	效果
☆25	织姬的房间前	织姬的事	不,是有关系!(いや、关系ある!) 虽然是有关,但…(たしかにい。でも…)	到选项 26 到选项 26
☆26	织姬的房间前	求织姬出来	求求你,织姬!(赖む织姬くん!) 很胆小,织姬,(卑怯だぞ、织姬くん!)	到选项 27 到选项 27
☆27	织姬的房间前	求织姬出来	离开(あきらめて立たち去る) 不答	— 到选项 27
28	织姬的房间前	向织姬询问其母的事	听卡莲的事(カリ--ンのことを闻く) 听织姬的事(织姬のことを闻く)	— —
29	帝都	织姬决定留下	一定来救你(必ず、助けに来る!!) 不能留人在这里(君を置いてはいけないよ!)	织姬好感度上升 织姬好感度上升

战斗编　基本战术

选项编号	地点	情况	应对	效果
30	帝都	拆炸弹	小心将它解体(慎 重に解体しよう…) 大胆的将它解体(大胆に解体しよう!)	到选项 31 失败
31	帝都	拆炸弹	2(〈2〉だよな…) 3(〈3〉だよな…) 4(〈4〉だよな…)	失败 到选项 32 失败
32	帝都	拆炸弹	8(〈8〉だよな) 9(〈9〉だよな) 10(〈10〉だよ…)	失败 成功/到选项 33 失败
33	帝都	救出织姬	将墙壁破坏(壁を破坏する!)	到选项 34
34	帝都	救回织姬	因为是最重要的朋友(大事な、仲间だからね) 日本的男人都做到(日本のオトコも、やるだろう、?)	织姬好感度上升 织姬好感度下降

第八话——帝都最长的一天　樱成为攻击的目标

选项编号	地点	情况	应对	效果
1	大神的房间	听到枪声	立即起床(飞び起きる) 不答	— —
2	走廊	遇上樱'	逃走(逃げる) 看看情况(样子ヴ见ル)	— —
3	走廊	遇上米田	这究竟…(これはいったい…) 其他花组的人…(花组のみんなは…)	— —
4	走廊	米田要在神离开	这样的事做不到(そんなこと…できません) 剩下的人呢?(…残つたみんなは!?)	— —
5	走廊	向米田打听有关事情	魔神器是?(…魔神器?) 为什么要到花组支部?(なぜ、花やしき支部へ?) 为什么樱?(なぜ、ちくらくんか?)	— — —
6	走廊	官兵追上来	向地下逃去(地下ホへ逃はる) 不答	— —
7	地下室	看见蔷薇组与敌人对抗	去帮手(助太刀します!) 大家,为什么?(みなちんがな…ぜ?)	— —
8	车雷号	樱担心其他人会出事	有我带着你(俺が、ついてるよ) 花组支部,很开心可看到呢(花せしき、乐しみだね)	樱好感度上升 樱好感度上升
9	花组支部	要加山如何协助	将帝剧的防护壁解除(帝防を解除してくれ) 令炮台无效(炮台を无力化してくれ)	战斗时,约在三至四回合内,帝剧的防护壁会解除 战斗时,约在三至四回合内,炮台会被毁

与花组会合

选项编号	地点	情况	应对	效果
10	指令室	听有关情报	听有关京极的事(京极のことについて闻く) 听有关反乱军的事(クーデターについ闻く) 听有关魔神器的事(魔神器のことなついて闻く)	— — —
11	指令室	取回魔神器	明白(わかりました!) 可是,魔神器在那里(しかし、魔神の器场所は…?)	— —
12 •	指令室	说出击命令	帝国华击团,出击!(帝国华击团　出击せよ!) 取回魔神器(魔神器を取り戻すぞ!)	樱好感度上升 樱好感度上升

立下决心

选项编号	地点	情况	应对	效果
13	花组支部	大神有自信吗	当然,有(もちろん、あります!) 我会努力(努力はしています) 没有这样的自信(…自信はありません)	— — —
14	花组支部	不一定要破邪之力	我明白(…わかりました) 可是(しかし…)	— —
15	花组支部	樱想做普通的少女	拥抱她(さくらを抱ました)	樱好感度上升

			不答	樱好感度上升
16	花组支部	鼓励队员	好,一起去吧(さくあ、いっしょた行こう!) 我们守护和平(俺たちが、ちきつ　お　を守るんだ!)	樱好感度上升 樱好感度上升
17	翔鲸号	决定作战方法	潜入敌人的内部(潜入作战でいます) 正面突破(正面突破作战でいます)	看基本战术一 看基本战术一
18	翔鲸号	说出击命令	帝国华击团,出击!(帝国华击团、出击せよ!) 大家,绝对要取得胜利(みんな、绝対な胜つそ!)	樱好感度上升 樱好感度上升

第九话——剧场的圣诞节　新的公演

选项编号	地点	情况	应对	效果
1	2F 客厅	喜欢冬天吗?	喜欢(冬は、好まだよ) 讨厌(冬は、まらいなんだ)	– 到选项 3
2	2F 客厅	冬天有什么好?	有得玩(冬ならではの游びかある) 有火锅吃(なべって、みかんかな?) 在暖炉边吃桔(こたって、みかんかな?)	– – –
3	2F 客厅	有圣诞的演出	很期待呢(乐しみだなあ) 谁做主角(谁か主役なんだい?)	– –

公演前的准备

选项编号	地点	情况	应对	效果
4	卖店	—	卖相片(ブロマイドを卖う)	–
5	舞台	见玛利亚在整理舞台	为何只准备下面(どうして下准备だけなんだい?) 很期待呢?(乐しみだなあ) 隐瞒什么?(…何か隐してない?)	– – –
6	大道具部屋	织姬问〈师走〉要怎么说	〈师僧〉(〈しそう〉だよ) 〈师走〉(〈しわす〉だよ) 〈师走〉(〈しばしり〉だよ)	– – –
7	衣帽房	加奈选的衣服	漂亮的衣服(きれいな衣装だろうね) 华丽的衣服(ハテノデな衣装だろうね) 很有男人味的衣服(男っほい衣装だろうね)	– – –
8	乐屋	12 月 24 日是谁的生日	樱?(さくらくん?) 红兰?(红兰かな?) 艾莲丝?(アイリスかな?) 堇?(すみれくんかな?) 织姬?(织姬くんかな?) 利尼?(しニかな?)	– – – – – –

谁是主角?

选项编号	地点	情况	应对	效果
9	枫的房间	要大神选今次公演的主角	是,明白(…はい、わかりました— 我不行(俺には…ムリですよ)	— —
10	走廊	到那里帮手工作	去帮霞(かすみを手伟いに行く) 去帮由里(由里を手伟いに行く) 去帮椿(椿を手伟いに行く)	— — —
11	食堂	大神会选谁作主角	选谁好,还不知道(谁かいいが、わからないんだ) 考虑落选的人的心情(残った人のことを考えると…)	— —
☆12	游戏室	堇想成为主角	我想会是的(俺は、そのつもりだよ) 现在还考虑(まだ、たおちまえるところだよ) 不要说这些(…それは、言えないよ)	— 堇好感度上升 —
☆13	窗台	玛利亚在读台词	不要紧,一定成功(大丈夫、きっと成功するよ) 我…责任重大(俺…责任重大だな) 休息一下会好的(もう休んだほうがいいよ)	玛利亚好感度上升 — —
☆14	中庭	利尼想跳舞	是,好(ああ、いいとも) 利尼的舞踊?(しニの…踊り?) 我只是途中遇见(见まわりの途中だから…)	利尼好感度上升 — —
☆15	舞台	樱在练习	加油,樱(おーばれよ、さくらくん) 基本是很重要的(基本は、大事だから) 各自休息吧(…そろそろ、休みなよ)	樱好感度上升 樱好感度上升 —
☆16	艾莲丝的房间	担心作主角的事	没有这样的事(そんなことはないよ) 这样或许会更好(そるが、かえっていいかもしれないぞ) 的确没有辨法(确かに…无理があるかもな)	艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升 —
☆17	乐屋	觉得自己戴眼镜不配主角	没有变(ヘンじゃないよ) 相所会不错(逆に、いけるかもしれないぞ) 的确是…(确かに…そうかもな)	红兰好感度上升 红兰好感度上升 —
☆18	锻练室	加奈在念台词	一定做到的(きっと、できるよ!) 哈…怎样呀(さあ…だうだろう) 的确是很难的(确かに…难しいな)	加奈好感度上升 — —
☆19	音乐屋	织姬弹不出音乐	拿出自信,织姬(自信を持てよ、织姬くん) 还有时间(そういうときもあるよ) 今日慢慢休息(今日は、ゆっくり休みなよ)	织姬好感度上升 — —
20	乐屋	选谁当主角	—	DOUBLE LIPS
21	乐屋	指向樱时	只有樱适合(さくらくん、いいか) 再考虑一下(もう少し、考えよう)	到选项 29—32,33 —
22	乐屋	指向堇时	只有堇适合(すみれくん、いいか) 再考虑一下(もう少し、考えよう)	到选项 29—32,36 —
23	乐屋	指向玛利亚时	只有玛利亚适合(マリアしか、いいか) 再考虑一下(もう少し、考えよう)	到选项 29—32,34 —
24	乐屋	指向利尼时	只有利尼适合(しニしか、いいか) 再考虑一下(もう少し、考えよう)	到选项 29—32,35 —
25	乐屋	指向艾莲丝时	只有艾莲丝适合(アイスシカツいいか) 再考虑一下(もう少し、考えよう)	到选项 29—32,37 —
26	乐屋	指向加奈时	只有加奈适合(カンナしか、いいか) 再考虑一下(もう少し、考えよう)	到选项 29—32,40 —
27	乐屋	指向织姬时	只有织姬适合(织姬くんしか、いいか) 再考虑一下(もう少し、考えよう)	到选项 29—32,39 —
28	乐屋	指向红兰时	只有红兰适合(红兰しか、いいか)	到选项 29…32,38

			再考虑一下(もう少し、考えよう)	—
29	舞台	要如何布置舞台	有光亮的感觉(明るい感じでいこう) 有壮观的感觉(壮观な感じいこう) 奇怪的感觉(あやしげな感じいこう)	— — —
30	舞台	要有什么风味	感动(感动的にしょう) 活剧般的(活剧的にしょう) 喜剧般的(喜剧っぽくしょう)	— — —
31	舞台	其他人要如何扮演	同心合力聚集一起(息をあわせて、まとまりよく) 平排在一起(なるべく、ひかえめに) 由大家自由发挥(みんなにまかせる)	— — —
32	舞台	要如何扮演主角	清纯的(清らかにいこう) 光亮的(明るくいこう) 优雅的(优雅にいこう)	— — —

选樱作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
33	教堂内	樱含情密密的闭上双眼	吻她(キスをする) 不答	— —

选玛利亚作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
34	教堂内	与玛利亚一起祈祷	感谢上天可令我们有这一天(これまでのことを感谢する) 为将来的幸福祈祷(これからの幸せを祈る)	— —

选利尼作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
35	教堂内	利尼不懂祈祷	想要些什么?(何か,お愿いをしたら?) 作感谢(感谢をささげてみたら)	— —

选堇作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
36	帝剧外	堇觉得现在与大神一起很不可思议	的确,很不可思议(たしかに、不思议だね) 不并非不可思议(いや、不思议じやないよ)	— —

选艾莲丝作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
37	教堂内	艾莲丝扮演主角是否很不亲	没有这回事(そんなことないよ) 或许是(そうかもそれないな)	— —

选红兰作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
38	帝剧外	红兰觉得和大家一起很好	不止这们(そんなことないよ) 这样不是很好(そうかもしれないな)	— —

选织姬作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
39	帝剧外	织姬难得和大家一起	一直在一直(ずっと、一绪だよ) 织姬变了(织姬くんも、変变わったなあ…)	— —

选加奈作主角的时候

选项编号	地点	情况	应对	效果
40	教堂内	为何要选加奈	我想加奈会最好(カンナガ一番だと思ったのさ) 因为很有趣(おもしろうだつたから)	- -

第十话——巷有如下雪一样　　新年来临

选项编号	地点	情况	应对	效果
1	乐屋	新年愿望	能够得到和平(平和ため努力する) 与大家和睦相处(みんと仲良く) 有趣的生活的方式(おもしろおかしく暮らす) 不答	大神性格转硬 — 大神性格转软 —
2	乐屋	有何打算	我留在帝剧(俺は留守番してますよ) 想离开这里,出外逛逛(どうか行きたい) 睡觉(正月は寝て过ざします) 不答	— — — —

其他人作离开准备

选项编号	地点	情况	应对	效果
3	卖店	—	卖相片	—
4	堇的房间前	她准备回家	问候你的家人(ご家族によろしく) 今次会回来吗?(今度、は归って来れるのか)	堇好感度上升 —
5	织姬的房间前	她准备见双亲	问候你的父母(ご两亲に、よろしく) 织姬,这太好了(织姬くん…よかつたね)	— 织姬好感度上升
6	加奈的房间前	她准备回家乡	等着你的手信(おみやば、たのしみしてるよ) 今次要早点回来(今度は、早く归ってこいよ)	— 加奈好感度上升
7	红兰的房间前	她约了朋友	帮我问侯她(つろしく传えしてくれよ) 是个怎样的人?(どうな人なだい?)	红兰好感度上升 —
8	艾莲丝的房间前	她准备见双亲	问候你的父母(ご两亲に、よろしく) 一个人去(一人でいけるのかい)	艾莲丝好感度上升 —
9	利尼的房间前	她准备出外行	很开心呢(乐んできないよ) 第一次想去那里(初もうで、どこな行くんだい)	利尼好感度上升 —
10	玛利亚的房间前	她准备找花小路伯爵	帮我问候他(よわしく、传えしおいてくれよ) 真的辛苦你(わざわざ、大变だ)	玛利亚好感度上升 —
11	樱的房间前	她回家乡	问候你的母亲(お母ざんによろしくね) 带此手信回来(おみやげよわしくね)	樱好感度上升 —

在第九话选樱当主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆26	走廊	樱邀请大神到家中	叫我去的话,我很开心,(俺でよければ…喜んで) 我还未有心理准备(ご、心の准备)	樱好感度上升 —

			很像说婚约(…婚约者みたい)	樱好感度上升
12	大神的房间	换衫	取通讯机(キネマトロンをもっていかない) 到樱的房间(さくら部屋く行く)	— —
13	樱的房间前	问樱对这件新衫的感觉	是否很失礼(失礼のないようにね) 亲不亲(似合うかい) 不答	樱好感度上升 樱好感度上升 —
14	火车上	是定婚	啊!是(まあ、そんなところです) 不,不是(い、い、还います) 不答	— — 樱好感度上升
15	仙台站出口	直接去樱的家	是,去吧(ああ一そうしょう) 不知失去其他地方(どこか、よりきおつこ)	到选项 17 —
16	树旁	遇见樱的朋友	我是大神一郎(大神一郎) 你就是被雷击中的人(君…雷にうたれんじや)	大神性格转硬/樱好感度上升 大神性格转软/樱好感度上升
17	樱的家门前	樱的母亲前来迎接	第一次见,我是大神一郎(はじめまて、大神一郎です) 第一次见,妈妈(はでめまてお母さん) 啊…第、第一次见(あ…は、はでめまて)	— 大神性格转软 —
18	一马的房间	看见一马的遗照	是位正义很强的人(正义感の强そうな人たね) 是位很冷静的人(落ちっいた感じの人だね) 是位温柔的人(やさしそうな人だね)	— — —
19	客厅	借一马的睡袍	这样的话,就借来用(それでは、お借りします) 不…不是这么好(いや…そるはわるいよ) 不答	— — —
20	房间内	樱有没有麻烦人	没有这回事(こんなことはありませんよ) 麻烦就…(迷惑というほどでは…) 不答	— — —
21	庭園	大神为了什么而战	为了帝都和平(帝都の平和を守るからです) 为了喜欢的人(好きな人がいるからです) 不答	— — —
22	房间内	听到樱在造早饭	立即起床(すぐた起きる) 再睡多一会(もう少し寝る)	樱好感度上升/到选项 24 —
23	房间内	听到樱的声间	早晨,樱(おはよう、さくらくん) 再睡多 5 分钟(あ…あと 5 分)	— —
24	客厅	吃樱造的早饭	很好吃(うん、うまい!) 原想是很好吃…(ああ…いいと思うげど…) 不答	樱好感度上升 — —
25	一马之墓	敌出现	一定会回来(必ず、生きて归ります) 二人还未玩过(また、二人で游びに来ます) 不答	樱好感度上升 — 樱好感度上升

在第九话选堇当主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆40	走廊	堇邀请大神到其府上	叫我去的话,我很开心(俺でよけば…喜んで) 我去没问题(俺…行つても大丈夫かな)	堇好感度上升 堇好感度上升
27	大神的房间	换衫	取通讯机(キネマトロンをもつていかない) 到堇的房间(すみれの部屋へ行く)	- -
28	堇的房间前	问堇对这件新衫的感觉	因为见你父母(ご两亲にお会いするからね) 是不是(似合うかい) 不答	堇好感度上升 堇好感度上升 -
29	火车上	堇的管家很恶	不会(そ、そんな) 不要紧,他不会很恐怖(大丈夫、怖くはないよ) 我回去…(…俺、归るよ)	- 堇好感度上升 堇好感度下降
30	神崎府门前	向管家打招呼	大家都是(いえ、こちらこそ…) 大家,都很强呢(みなちん、手强かつたですよ) 不答	- - -
31	堇的房间内	看见其房有装饰	很光亮的房间(明るくて、いい部屋だね) 比帝剧的房间更有你的风味(帝剧の部屋より、地味だね) 有很多布(…ぬいぐるがあるぞ)	堇好感度上升 - -
32	堇的房间内	看见有封信在抬上	看信的内容(读んでみる) 不答	堇好感度下降 -
33	堇的房间内	堇要为大神煮饭	这…不能(そんな…无理だよ) 这很期待 (これは、乐しみだなあ) 不答	- 堇好感度上升 -
34	饭厅	味道如何	真的有点…(これはちょっとなあ…) 很有个性(こ、个性な味つけだね) 很好吃(お、おいしいよ)	- 堇好感度上升 堇好感度上升
35	饭厅	遇上堇的父母	打扰你(おじゃましています) 这真有点失礼(その节は失礼いたしました) 不答	- - -
36	饭厅	神崎忠义问大神有没有后悔	没有后悔(后悔などしていません) 有点后悔(ちょっと后悔してます) 不答	- - -
37	饭厅	不见堇	去找她(探しに行く) 在这里等待(探ちすに、そっとておく) 不答	- - -
38	庭园	听到 BB 声	是通讯机(キネマトロンだ!) 是闹钟(目觉し时计ですか?) 不答	- - -
39	神崎府门前	要好好照护堇	是!(はい!) 但仍未玩过(また、游びに来ます) 不答	堇好感度上升 堇好感度上升 堇好感度上升

在第九话选利尼作主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆1	走廊	枫希望大神找利尼一同外出	是,明白(はい、わかりました) 令利尼开心?(レニ…喜ぶでしょうか?) 不答	- - -

2	利尼的房前	引利尼一起外出	好啦!去吧(いいから、行こうよ) 不想去吗?(行きたくないのかい?) 不答	利尼好感度上升 利尼好感度上升 利尼好感度上升
3	火车上	为何和利尼一起	因为想和利尼一起去(レニと行きたかったから) 因为利尼一个人(レニが、一人だったからさ) 不答	利尼好感度上升 – –
4	明治神宫	看见鸟居	说开又是…(そういえば…そうだな) 不要理会,利尼(气のせいだよ、しニ!) 不答	– – –
5	明治神宫	破魔矢是什么	是新年的吉祥物(お正月の缘起物だよ) 是武器(武器だよ) 放烟花时用(花火の时のかけ声だよ)	利尼好感度上升 – 大神性格转软
6	明治神宫	利尼抽中吉签	大好了!利尼(よかったな、しニ!) 交换?(…交换しない?) 不答	利尼好感度上升 – –
7	公园	利尼默不作声	不开心吗?(乐しくないのかい?) 很累吗?(疲れたのかい?) 为什么不作声?(どうして默ってるんだい?)	– – –
8	公园	看见女孩险跌落湖	出去救他(飞び出して助ける!) 不答	– –
9	公园	大神会怎样做	我会保护利尼(しニのことは…俺が守るよ) 我都会守护(俺も…守ってくれるかい?) 不答	利尼好感度上升 利尼好感度上升 –
10	格纳库	会再去神社	啊,一定会去(ああ、必ず行こう!) 首先做面前的工作(まずは、その前に一仕事だな) 不答	利尼好感度上升 利尼好感度上升 利尼好感度上升

在第九话选玛利亚作主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆11	走廊	玛利亚邀请大神一同找花小路伯爵	好,去吧(よし、行こうか) 很麻烦(あんどうだなあ…) 不答	玛利亚好感度上升 玛利亚好感度上升 –
12	大神房间	准备好一切	到玛利亚的房间(マリアの部屋にく) 取通讯机(キネマトロンを持っていく)	– –
13	玛利亚房前	问玛利亚对这件新衫的感觉	是否很失礼(失礼がないないように) 合不合适?(似合うがい?) 不答	玛利亚好感度上升 玛利亚好感度上升 –
14	火车上	觉得今天怎样	今天很开心(今日は、うんと乐しもう) 日本的新年如何?(日本のお正月は、どうだい?) 不答	玛利亚好感度上升 – –
15	花小路家	二人一同要说话	听玛利亚的说话(マリアに话を闻く) 听花小路的说话(花小路に话を闻く) 不答	– – 玛利亚好感度上升
16	花小路家	二人去拍拖	好,去吧(はい、そうします) 吓!?这…(えっ!?そ、そんな…) 不答	玛利亚好感度上升 – –
17	街上	去高级的餐厅	去,看看(ああ、ってみよう) 太过高极了(何だか、高级そうだな…) 不答	玛利亚好感度上升 – –
18	餐厅里	二人谈话	说玛利亚的事(マリアのことを话す) 说花小路的事(花小路のことを话す) 说宝石店的事(宝石店のことを话す)	– – –
19	餐厅里	玛利亚取出项链	…对不起(…ごあん) 给我看项链里的相(ロケットの中を见せてくれ) 不答	– – –
20	海边	玛利亚默不作声	发出声音(マリアに声をかける) 不答	– –
21	海边	玛利亚对紧急事件感到朗怕	温柔的鼓励她(やさしくはげます) 以强硬的语气鼓励她(力强くはげます) 不答	玛利亚好感度上升 玛利亚好感度上升 玛利亚好感度上升
☆=在强制时间一之后出现的选项				

在第九话选艾莲丝作主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆22	走主	艾莲丝要求一同见双亲	叫我的话,很开心呢!(俺でよければ、喜んで) 没有心理准备(こ、心の准备…) 不答	艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升 –
23	大神房间	准备好一切	到艾莲丝的房间(アイリスの部屋に行く) 取通讯机(キネマトロンをもっていく)	– –
24	艾莲丝房前	问艾莲丝对这件新衫的感觉	是否很失礼(失礼がないようにね) 合不合适?(似合うかい?) 不答	艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升
25	火车上	要握着艾莲丝的手行	啊!好(ああ、いいとも) 等等…很鬼(ちょっとず…耻かしいなあ) 不答	艾莲丝好感度上升 – –
26	船上	看见艾莲丝的母亲	你母亲很相呢!(きれいなお母さんだね) 艾莲丝很像你母亲(アイリスはお母さん似だね) 艾莲丝都很美(アイリスも美人だよ)	艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升/大神性格转软
27	船上的饭厅	在信里说是艾莲丝的什么	花组队长(花组の队长…でしたつけ?) 剪票员(モギリ系…てしたつけ?) 情人(恋人…でしたつけ)	– – 艾莲丝好感度上升
28	船上的客厅	敌出现	我一定守护艾莲丝(アイリスは、必す守ります) 还未来玩(またびにてください) 不答	– – –
29	码头	艾莲丝朗怕	以温柔的说话鼓励她(やさしく言叶をかける) 以腕转的说话鼓励她(要转をきかける) 不答	艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升 艾莲丝好感度上升
☆=在强制时间一之后出现的选项				

在第九话选红兰作主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆30	走廊	红兰要求一起探友人	好，去吧(よし、行こうか) 是个什么人?(…どんな人なんだい?) 不答	红兰好感度上升 红兰好感度上升 –
31	大神房间	准备好一切	到红兰的房间(红兰の部屋に行く) 取通讯机(キネマトロンを持っていく)	– –
32	红兰房间	问红兰对这件新衫的感觉	因为难得出外(せっかくかけるんだからね) 合不合适?(似合うかい?) 不答	红兰好感度上升 红兰好感度上升 红兰好感度上升
33	船上	其友人是个怎样的人	很喜欢机械的人?(すごく机械が好きなだよね) 是很认真的人?(すごくまじあな人だとか) 是很轻挑的人?(すごくひょうきんな人かな?)	红兰好感度上升 – –
34	友人家的门前	意图进入	按门铃(呼ぶ铃を押) 就这样进入(このまま入る) 不答	– – –
35	友人家中	向红兰友人打招呼	立即和他说话(すごく话し方ですね) 多多指教(よろしくお愿いします) 多多指教(ヨロシクユウネ)	– – 红兰好感度上升
36	友人家中	要闭上双眼	好(ええ、いいですけど…) 为什么?(ど、どうして?) 不答	– – –
37	友人家中	突然转到另一间房间	厉朗(す…すごい) 步行去不是更好(歩けばいいじゃないですか) 不答	– – –
38	友人家中	看二人的发明品	立即拜托你(ぜひ、お愿いします) 不用(别に、いいです) 会不会爆炸?(…爆发しないてしょうね?)	红兰好感度上升 红兰好感度上升 –
39	友人家中	有新的表	得到父亲保护呢(父さんが守ってみせる) 是偶然(すごく偶然だね) 不答	红兰好感度上升 – –
40	友人家中	敌出现	好，去吧(よし、行こう) 保护红兰(红兰を、守ってみせるよ) 不答	红兰好感度上升 红兰好感度上升 红兰好感度上升

☆=在强制时间一之后出现的选项

在第九话选加奈作主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆41	走廊	加奈要求一起扫墓	叫我的话，很开心呢!(俺でよければ、喜んで) 怎么都要去?(どうやって行くんだい?) 不答	加奈好感度上升 – –
42	大神房间	准备好一切	到加奈的房间(カンナの部屋に行く) 取通讯机(キネマトロンを持っていく)	– –
43	加奈房间	问加奈对这件新衫的感觉	因为难得出外(せっかく出かけるんだからね) 合不合适?(似合うかい?) 不答	加奈好感度上升 加奈好感度上升 加奈好感度上升
44	船上	对加奈的要求觉得怎样	没什么(これぐらい、何でもないさ) 有空间(ヒマだつたしね) 不答	加奈好感度上升 – –
45	加奈的家	加奈的生活	这真是辛苦你(これは、大変だなあ…) 回来时，寂寞吗?(泪ってきた时、さびしくない?) 不答	加奈好感度上升 加奈好感度上升 加奈好感度上升
46	在墓前	拜祭加奈的父亲	大神一郎(大神一郎です) 你女儿很强呢(娘さん、强いですね) 不答	加奈好感度上升 – –
47	在墓旁	在喝酒	好，去玩(よーし、パーツといこう!) 我并不强(俺…あんまり强くないんだ) 不答	加奈好感度上升 – –
48	加奈的家	不见加奈	去找加奈(カンナを探しに行く) 不答	– –
49	加奈的家	看到加奈的样子	昨夜…(きのうの夜…) …不，没什么(…いや、何でもない) 不答	– – –
50	加奈的家	敌出现	我们一直在一起(ああ、ずっと一绪だ) 还未够(また、ここに来ような) 不答	加奈好感度上升 加奈好感度上升 加奈好感度上升

☆=在强制时间一之后出现的选项

在第九话选织姬作主角时

选项编号	地点	情况	应对	效果
☆51	走廊	织姬要求一同与双亲会面	很开心，去吧(喜んで、行かせてもらうよ) 我去好吗?(俺が…行ってもいいのかい?) 不，打扰你不好的(いや…ジャマしたら悪いよ)	织姬好感度上升 织姬好感度上升 –
52	大神房间	准备好一切	到织姬的房间(织姬おの部屋に行く) 取通讯机(キネマトロンを持っていく)	– –
53	织姬房间	问织姬对这件新衫的感觉	因为要见你双亲(ご两亲にお会いするからね) 合不合适?(似合うかい?) 不答	织姬好感度上升 织姬好感度上升 织姬好感度上升
54	火车上	为何要选织姬	你是位美人(君に似て、美人だろうね) 你是位文静的人(君に似て、静かな人だろうね) 你是很可怕的人(君に似て、怖い人だろうね)	织姬好感度上升 – –
55	酒店	见双亲重逢	向二人作声(ふたりに声をかける) 不答	– 织姬好感度上升
56	酒店	是什么令织姬改变	我想是信赖(…信赖だと思います) 我想是忍耐(…忍耐だと思います) 我想是爱(…爱だと思います)	织姬好感度上升 – –
57	酒店	去别的地方	好(ああ、いいよ) 去那里?(どこへだい?)	织姬好感度上升 –








			不答	–
58	酒店	见到二人重逢	真是太好(本当に、よかったね) 真令人羡慕(うらやましいね) 我们都变得相爱起来(俺たちも…ああなりたいね)	织姬好感度上升 – 织姬好感度上升
59	酒店	还记得约定	是，记得(ええ、忆えてます) 约定?(约束…ですか?)	– –
60	酒店	其父以大神二人作对象绘画	很开心(ええ、喜んで) 要裸体吗?(…ハダカになるんですか?) 让我作对象没用的(俺には…无理ですよ)	– – –
61	酒店	以什么表情作模特儿	自然的表情(自然な表情をする) 满面笑容(にこやかに笑う) 作个英勇的表情(勇ましい表情をする)	– – –
62	酒店	与织姬一起作模特儿	一直以来织姬是最好(いつもの织姬くんでいいよ) 多谢，很开心(ありがとう、うれしいよ) 不答	织姬好感度上升 – 织姬好感度上升
63	酒店	敌出现	请交给我(まかせてください) 很期待你的画(绘を、乐しみにしています) 不答	织姬好感度上升 织姬好感度上升 织姬好感度上升

☆ ＝在强制时间一这后出现的选项

鬼王复活

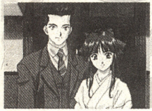
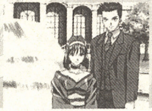
选项编号	地点	情况	应对	效果
1	王子	鬼王背后升起鸟居	什么?这是?(何だ、それは?) 想做什么(何をくらんでいる?)	– –
2	王子	京极开始自己的计划	绝对不能让你得逞(そんなことはさせん！) 应有的姿态?(あるべく姿だと?)	– –

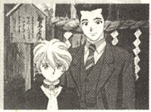
第十一话——地上最大的作战　战斗前夕

选项编号	地点	情况	应对	效果
1	指令室	听有关情报	听八鬼门对魔阵的事(八鬼门对魔阵について闻く) 听武藏的事(武藏について闻く) 听降魔的事(降魔について闻く)	– – –
2	指令室	艾莲丝感到朗怕	不…不会输的 (いや…负けやしない!) 有点不祥的预感(何か…手はあるはずだ) 的确，这样的话…(确かに、このままに…)	– – –
3	走廊	樱有话要向大神说	是有关其父的事?(…お父さんのことかい?) 是有关战斗的事?(…战いのことかい?) 是有关我的事?(…俺のことかい?)	– – 樱好感度下降
4	帝剧门外	樱不知如何是好	将父亲的心取回来!(お父さんの心を取り泪そう!) 是其未死?(お父さんは亡くなったのでは?)	– –
5	帝剧门外	被降魔包围	战斗(战おう!) 逃走(逃げよう!) 叫人来协助(助けを助けを呼んで来てくれ!)	– – –
6	帝剧门外	加山来低挡降魔	加山…交给你!(加山…まかせたぞ!) 不要这样(无茶を言うな!) 不答	– – –
7	指令室	要如何应战	用米加沙舰的炮攻击(ミカサで炮击します) 攻击其弱点(弱点を攻击します) 潜入敌人基地内部(内部に、侵入します)	– – –
☆8	指令室	樱要求出战	一起来!(ああ、一绪に来てくれ!) 别的部队交给你(君は、别动队を赖む)	樱好感度上升 –
☆9	指令室	堇要求出战	当然可以(ああ、もちろんだよ!) 别的部队交给你(君には、别动队をまかせた)	堇好感度上升 –
☆10	指令室	利尼要求出战	一起出动(俺と一绪に出动だ) 别的部队交给你(别动队のほうを赖む)	利尼好感度上升 –
☆11	指令室	艾莲丝要求出战	好(ああ、いいとも) 艾莲丝…对不起(アイリス…がまんしてくれ)	艾莲丝好感度上升 –
☆12	指令室	玛利亚要求出战	是，拜托你(ああ、いいとも) 玛利亚，别的部队交给你(マリアは别动队を赖む)	玛利亚好感度上升 –
☆13	指令室	加奈要求出战	一起去(ああ、一绪に行こう!) 加奈，别的部队交给你(カンナは、别动队を赖む)	加奈好感度上升 –
☆14	指令室	织姬要求出战	一起来(ああ、一绪に来てくれ!) 别的部队交给你(别动队で、赖むよ)	织姬好感度上升 –
☆15	指令室	红兰要求出战	好，一起来(よし、ついてきてくれ!) 别的部队交给你(别动队のほうを赖む)	红兰好感度上升 –

第二次的战斗

选项编号	地点	情况	应对	效果
16	舰桥	敌人再度来袭	明白了(わかりました!) 这才是正场(ここが、正念场ですね) 已很倦了(…はあ、疲れた)	– – –



光武・改再次出动

选项编号	地点	情况	应对	效果
17	指令室	不能使用天武	不驾驶天武(天武を…降りよう) 没有它都要战斗(无理を承知りで、战おう!) 死心罢了(あきらあよう)	– – –
18	格纳库	看见光武改	加油(ああ…がんばろう!) 战斗力会下降(…战力は低下するな)	– –
19	格纳库	织姬与利尼换了新战斗服	很合适呢(よく似合ってるよ) 这才是真正花组(これで…本当の花组だね)	织姬与利尼好感度上升 –
20	舰桥	枫要求大神安慰队员	我明白(わかりました) 很麻烦(あんどうですね…)	– –

面对最终一战的队员

选项编号	地点	情况	应对	效果
21	休息室	遇上织姬	想吃什么?(何か…食べてたとか?) 在等我吗?(俺を…待ってたとか?)	– –
22	展望台	艾莲丝说会到天国去	天国在那里会有(さあ…どこにあるんだろう) 没有这么早到天国(まだ、天国に行くには早いよ)	– –
23	休息室	遇上堇	很紧张吗?(紧张してるのかい?) 不像堇(すみれくんらしろないなあ)	– –
24	樱房前的走廊	樱应为会取胜	没错…一定取胜(そうだね…必ず胜とう!) 虽然很困难,但会一试(难しいけど…やるしかない)	– –
25	加奈的房间	加奈的房中练习	休息比较好(休んだはうがううぞ) 我可以做些什么?(俺にできることはないか?)	– –
26	利尼的房间	利尼不知为何心跳	这不奇怪(…おかしくなんか、ないよ) 利尼都会紧张呢(レニも、紧张するのか…)	– –
27	格纳库	红兰在修理光武改	交给你了(赖りにしてるよ) 不是十分无理(あまり无理をするなよ)	– –
28	指令室	玛利亚在想战斗的事情	一定会取胜(ああ、必ず胜てるさ!) 虽然很困难(难しいかもしれないな…)	– –
☆ =只能选择四个选项				

四把神刀

选项编号	地点	情况	应对	效果
29	指令室	枫说出使用刀的方法	明白(…わかりました) 不答	– –
30	舰桥	目标	一定要生还回来(必ず、生きて归ってきます!) 不论如何,都会将京极击倒(何としても、京极を倒します!)	– –
31	舰桥	与枫约定	与你约定(约束します) 不答	– –
32	舰桥	说出击命令	帝国华击团出击(帝国华剧团、出击せよ!) 一定要生还回来(必ず…生きて归るぞ!)	– –

第十二话——少女们的挽歌　再战!鬼王

选项编号	地点	情况	应对	效果
1	武藏内部	遇上鬼王	请你清醒一下(目をさましてください!) 只有一战(…战うしかない)	– –

一马之死

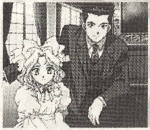
选项编号	地点	情况	应对	效果
2	武藏内部	京极杀了一马	你…不能原谅!(贵样…许さん!) 正义是会取胜!(正义は胜つ!)	– –
3	武藏内部	樱要求封印	好,明白(よし、わかった!) 樱…没问题吗?(さくらくん…大丈夫)	– –

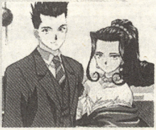
最强之魔操机兵

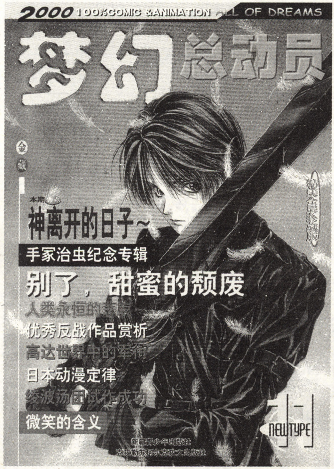
选项编号	地点	情况	应对	效果
4	武藏内部	仍有强大的妖气	前进吧!(…前进しょう!) 不答	– –
5	武藏内部	京极说出目的	不听(闻く耳持たん!) 你的理想(贵样の…理想だど)	战斗 到选项 6
6	武藏内部	京极说出目的	真的帝都(真…の帝都)	战斗

第十三话——为你响起的汽笛　堇的信

选项编号	地点	情况	应对	效果
1	支配人室	听到升职一事	即使粉身碎骨都会努力!(粉碎身骨の觉悟で顽张ります!) 仍未有感觉(まだ…实感がわきません)	– –
2	支配人室	听到到法国留学一事	明白了(…わかりました) 不想去(…行たたくありません) 樱会怎样?(さくらくん、どうしょう?)	– – –
3	后台	向各人宣怖到法国一事	自己的决定(自分の决意をのべる) 向花组等人出声(花组に声をかける)	– –





梦幻总动员 11

系列化丛书火爆上市！

本书内容豪华，图片精美，大量动漫专题文章精彩绝伦！

随书两大附赠：

一、豪华拉页海报

二、精美 VCD

定价仅为 15.00 元

欢迎邮购

★邮购地址：北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编：100085

★咨询电话：010－62924382

(注：邮购以上书目者，请每本书另加 2 元邮费 因现存数量有限，欲购从速！)

下期预告

NAMCO 公司的招牌 RPG——永恒传说将在 11 月 30 日发售，到时我们将第一时间奉献给大家完全攻略。

下月同一时间推出，敬请期待

邮购			
	梦幻总动员(1、2) 每本定价：12.50 元	梦幻总动员(5、6、7、8、9、10) 每本定价：15.00 元	电子游戏典藏本(96) ~~定价：22 元~~ 优惠价：15 元
	电子游戏广场(15、16、17、18、19、20、21、22) 每本定价：10 元	电子游戏广场合订本 定价：29.8 元	剑 魂 ~~定价：18 元~~ 优惠价：15 元

欢迎邮购

★邮购地址：北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编：100085 ★咨询电话：010－62924382

(注：邮购以上书目者，请每本书另加 2 元邮费。因现存数量有限，欲购从速！)


恋爱SLG FOR PS、DC、GB
LOVE♥HINA



ISBN 7-5374-0244-2
9 787537 402446 >

ISBN 7－5374－0244－2/G・49
定价:10.00 元